JANUAR 2003 / 11 / 990 SIT

112 STRANI

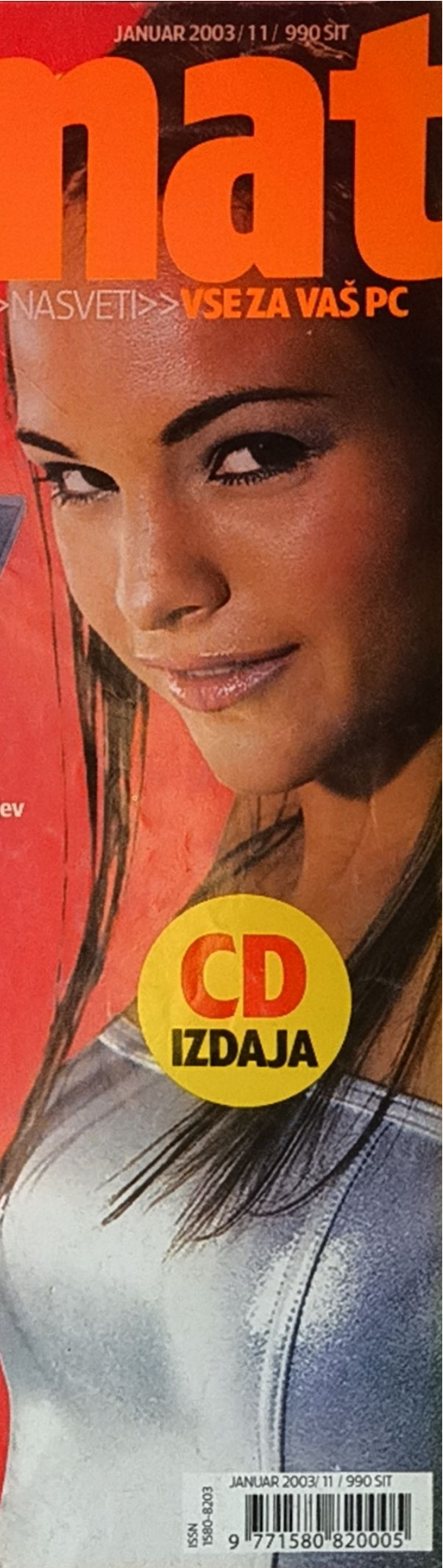
PC Format

MULTIMEDIJA>>TEHNOLOGIJA>>IGRE>>INTERNET>>NASVETI>> **VSE ZA VAŠ PC**

NASLEDNJA VELIKA STVAR

PC KONVERGENCA JE TUKAJ

- Spremenite svoj PC v digitalno vozlišče
- Omrežite svoj dom že danes



CD IZDAJA

Preizkusili smo

Fotoaparati, laserski tiskalniki, tipkovnice, zvočniki, ...

PRELESTNA SLIKA!

- Preizkusili smo deset 17-palčnih LCD monitorjev

POGLED V PRIHODNOST

GeForce FX, AMD Hammer in P4 3 GHz

- Kaj prinaša naslednja generacija grafičnih kartic in procesorjev?

Longhorn na spletu

Microsoftov naslednji operacijski sistem je ušel na internet!

SIMCITY 4

Opisan in razstavljen!
Preberite prvi opis

Bojišče prihodnosti

Uporaba tehnologije v sodobnem vojskovanju.

KAKO

Avtomatizirati svoj dom
Spoznati tablični PC
Ustvariti rap skladbo
Obvladati OpenOffice
Namestiti več sistemov Windows
Kodirati glasbo v Ogg Vorbis

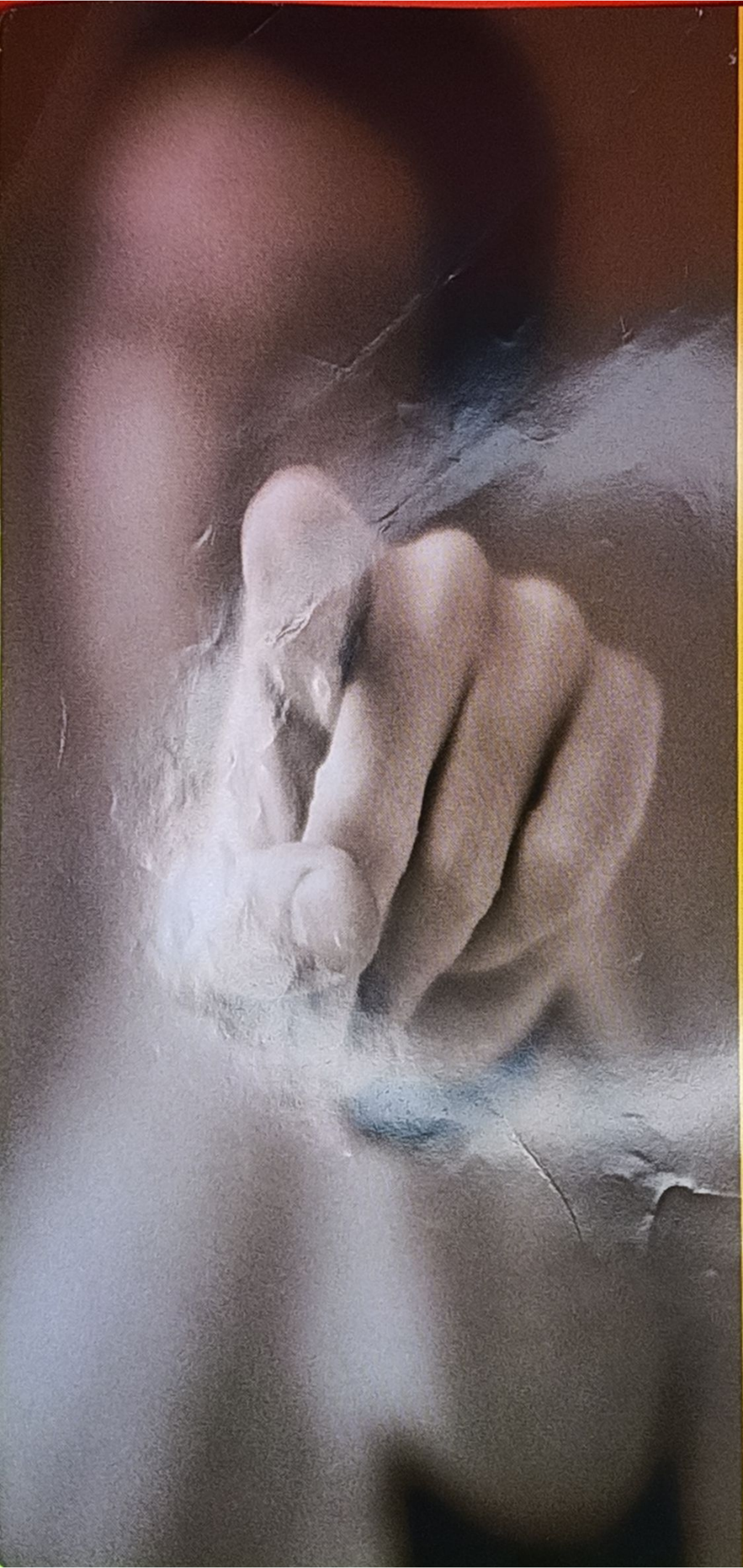
JANUAR 2003/ 11 / 990 SIT
ISSN 1580-8203
9 771580 820005

PREPOLN CD 3 CELOTNI PROGRAMI

- **MICRO-SCOPE 8** Profesionalno orodje za popravljanje PC-ja
- **HS CLEANDISK PRO** Očistite disk in register
- **MEMORY ZIPPER 4.0** Sprostite in optimizirajte pomnilnik
- **NAJNOVEJŠE DEMO IGRE** Wacraft III, Harry Potter

PLUS! Preizkušeno

THX zvočniki >> 200 Gb trdi disk >>
5 tipkovnic >> Nokia 6610 >>
Pioneer DVD-R A05 >> Treo 90
Organiser >> Coolpix 4300



KUPUJETE NOV RAČUNALNIK?

ZAHTEVAJTE **NORTON ANTIVIRUS** TAKOJ! **70% CENEJE!**

Računalniški virusi so postali naš vsakdan. Zamislite si, da imate v lasti osebni avtomobil brez obveznega zavarovanja ali celo, da sami nimate obveznega zdravstvenega zavarovanja. Da, imate prav. Zavarovanje je potrebno v vseh primerih.

Če se odločate za nakup **novega osebnega računalnika** torej ne pozabite na njegovo zavarovanje pred računalniškimi virusi. **Zahtevajte** pri **svojem prodajalcu računalnikov** in računalniške opreme **Norton AntiVirus OEM**. Norton AntiVirus je rešitev za zaščito pred virusi, ki med uporabniki po vsem svetu uživa največje zaupanje. Norton AntiVirus OEM je produkt, ki ga **lahko kupite izključno ob nakupu novega osebnega računalnika**, vendar POZOR!, **kar** do **70% ceneje**, kot če se odločite za nakup iste protivirusne zaščite kasneje, po nakupu osebnega računalnika. Zagotovite si Symantec-ovo protivirusno zaščito, saj le tako vašemu računalniku zagotovite pravo zaščito pred računalniškimi virusi.

Symantec je danes vodilni ponudnik varnostnih rešitev za zaščito pred virusi, za odjemalce, prehode in strežnike, požarnih zidov in navideznih zasebnih omrežij. Symantecova blagovna znamka Norton, ki označuje varnostne izdelka za končne uporabnike, zaseda pri prodaji na drobno v svetovnem merilu vodilno mesto, izdelki pa so prejemniki številnih nagrad.

symantec.

Za informacije o izdelkih obiščite spletno mesto družbe.
www.symantec.com

CHS distribucija računalniške opreme

Distributer za Slovenijo CHS d.o.o.
Dolenjska cesta 244, Ljubljana
e-pošta: **symantec@chs.si**
www.chs.si

PCFormat
Stopite v stik ...
info@pcformatslo.net
www.pcformatslo.net

PC Format
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Urednik Nikola Janković
Namestnik urednika Boštjan Uršič
Urednik diska Nebojša Janković
Oblikovanje in prelom strani Gregor Bačun, Florjančič Tisk d.o.o., Erik Pevec
Sodelavci Matt Avery, Barbara Banović, Tomaž Bartolj, David Bradley, Daniel Čeh-Ambruš, Nejc Dulmin, Ian Harris, Dan Hutchinson, Richard Longhurst, Alec Meer, Adam Oxford, Andrej Potočnik, Primož Sečnik, Ivo Vidergar, Luis Villazon, Mike Williams
Ilustracije Boris Vigec, Andrew McLaughlin
Lektoriranje Barbara Banović
Avtorji programa na CD-ROM-u Bocosoft.com
Prevodi VideoToP d.o.o.

Založnik
VideoToP d.o.o.
Trg revolucije 2
2000 Maribor
Tel : 02 330 330 0 Fax: 02 330 331 1

Oglasno trženje
Ivo Vidergar
Tel 02 330 330 8 Fax 02 330 331 1
E-mail: oglasi@pcformatslo.net

Tisk in distribucija
Založnik VideoToP d.o.o.
Tisk Florjančič Tisk d.o.o.
Distribucija ČZP Večer d.d.

Naročnine
PC Format naročnine
Trg revolucije 2, 2000 Maribor
Tel: 02 330 330 0, Fax: 330 331 1
E-mail: narocnine@pcformatslo.net

Članki iz PC Formata se ne smejo reproducirati brez predhodnega pisnega dovoljenja. Uredništvo ne sprejema odgovornosti za nenamerne in tiskarske napake. Prejeta pisma se smatrajo, da so bila poslana za objavo. Zavoljo jasnosti in omejenosti prostora si pridržujemo pravico, da uredimo prejeta pisma. Avtorjem priznavamo avtorske pravice. V primeru, da vam nismo priznali avtorskih pravic,vas naprošamo, da nam to nemudoma javite in napako bomo odpravili.

Del besedil v tej številki je preveden ali reproduciran iz PC Formata, katerih lastnik avtorskih pravic je **Future Publishing Limited, UK 2002.** Vse pravice so pridržane. Za več informacij o tej in drugih revijah Future Publishinga obiščite **http://www.futurenet.co.uk.**

PCFormat Navdušeni nad vsem, kar zadeva PC

Nikola Janković Urednik

>> Ponujamo popolno mešanico tehnologije, kreativnosti, iger, večpredstavnosti, tehnične pomoči in interneta.

>> Prinašamo vam najboljše novice, opise in vodiče.

>> Smo popolnoma neodvisni. V svojih recenzijah svetujemo brez ovinkarjenja, priporočamo pa le stvari, za katere bi sami odšteli svoj denar.

>> Na diskih vam podarjamo ekskluzivne celotne programe in najboljše demo igre.

>> Uživajte med branjem revije. S tem poslom se ukvarjamo zato, ker ga obožujemo.

POZDRAVLJENI V NOVEM LETU in v še eni številki PCFormata. Številki, ki ne samo da označuje pričetek obdobja, v katerem se bomo še nekaj časa motili pri pisanju letnice v datumih, temveč tudi pričetek nove ere v življenju PC-ja. Čeprav je razvoj v svetu računalništva bliskovit že zadnjih 20 let, pa je osebnemu računalniku v naših domovih uspelo vedno ohraniti dokaj skromno vlogo – ponavadi v kotičkih v delovnih sobah ali spalnicah, daleč od dnevne sobe in bleščečih naprav, kot so televizor 16:9, nov predvajalnik DVD ali glasbeni stolp.

Morda pa je sedaj skrajni čas, da se naše bež škatle preselijo in stopijo pod soj žarometov. Čas, da postanejo središče domačega vozlišča omenjenih naprav ter center domače zabave. O zadevah smo sicer že govorili v prejšnjih mesecih, ampak z Microsoftovimi resnimi načrti na mizah in novimi tehnologijami, ki jim bomo priča v naslednjih mesecih, ne mislite, da gre le za senzacionalistične trditve. V tej številki tako v temi meseca preberite, zakaj se nam konvergenca zdi neizogibna, za tem pa vam izvedite, kako svoj PC že danes preleviti v vozlišče domače avtomatizacije in zabave.

Kaj pa vi menite o tem? Pišite nam na **pisma@pcformatslo.net** – najbolj ostra mnenja bomo nagradili. Vsekakor pa uživajte v številki!

nikola@videotop.si

Nikola

>> MED SODELAVCI

Boštjan Uršič, bizarno, kljub svojemu pacifizmu velja za najboljšega poznavalca vojaštva v uredništvu – ne samo zgodovine, temveč tudi sodobne tehnike. Zaradi tega se ni pretirano upiral, ko smo mu na sestanku uredništva zadali nalogo spisati članek na temo digitalnega bojevanja v prihodnosti. Zadeva se prične na strani 30.

Andrej Potočnik je ta mesec primerjal deset 17-palčnih LCD monitorjev ter vam svoje izsledke prinaša v supertestu. Kljub temu, da je testiranje potekalo tik pred božičnimi prazniki in v trenutku, ko so mnogi že zapustili delovna mesta, je priznal, da je bil supertest po njegovem okusu. Počakajte, da izve, nad čim se bo potil naslednji mesec.

Barbara Banovič ob vsem svojem delu preživlja čas tudi ob tekstovnih online igrah MUD in je bila zaradi tolikšnega udrihanja po tipkah edina možna izbira za tokratni primerjalni test večpredstavnostnih tipkovnic. Besede na strani 50.

Nebojša Janković je še enkrat več vložil vse atome svoje energije v prepričevanje založnikov, da je v njihovo dobro, če se na diskih slovenskega *PCF* znajdejo celotne različice njihovih programov. Ta trud boste še posebej cenili lastniki DVD izdaje, na kateri vam prinašamo program za izdelavo rap glasbe – *Hip Hop eJay*.

PCFormat

VSE ZA VAŠ PC

ZGODBE Z NASLOVNICE
Poiščite jih na ...

24 Naslednja velika stvar

PREIZKUŠENO
36 LCD monitorji
44 Laserski tiskalniki
54 Tipkovnice
70 SimCity 4
72 NBA Live 2003
75 Combat Flight Sim 3

PLUS...
88 Avtomatizirajte dom
94 Ustvarite rap glasbo
100 OpenOffice 1.0

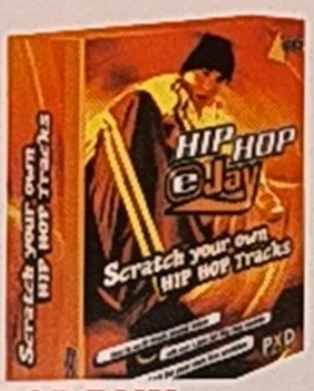
DISKETE KAKO DOLGO JIH BOMO ŠE TRPELI? (str. 20)

PCFormatovo POROČILO DIGITALNI DOM

DIGITALNI DOM

Razkrijte, zakaj že živimo v prihodnosti (str. 24)

ETIČNO RAČUNALNIŠTVO
Kako je kaj vaša vest? **(str. 6)**



HIP HOP EJAY
Rapajte kot Eminem **(str. 94)**

TABLIČNI PC
Kako izgleda v praksi? **(str. 98)**

USTVARITE DIGITALNO VOZLIŠČE

Kako postaviti PC v središče vašega avtomatiziranega doma? (str. 88)

SUPERTEST
10 LCD MONITORJEV
(str. 36)

34 PREIZKUŠENO >>
64 IGRE >>
88 KAKO ...

- → **Avtomatizirati** svoj dom
- → **Ustvariti** svoje rap skladbe
- → **Spoznati** tablični PC
- → **Kodirati** glasbo v novem formatu Ogg Vorbis

6 NOVICE

Etično računalništvo – izdelovalce PC-jev označili kot izkoriščevalce in onesnaževalce. In še težave z velikimi monitorji, pogled na novo nVidiino kartico, intervju z najstarejšim porno zvezdnikom interneta, zakaj diskete še niso izumrle in veliko več...

SIMCITY 4
Zupanovanje doseglo novo stopnjo. **(str. 70)**

MOH: SPEARHEAD
Ali dodatek prinaša pričakovano? **(str. 74)**

NAPOVEDI
Prvi pogled

67 Splinter Cell
68 Strike Fighters: Project 1
68 Warrior Kings: Battles
69 Asheron's Call 2: Fallen Kings

OPISI
Ocenjene za vas

70 SimCity 4
72 NBA Live 2003
74 Medal of Honor Allied Assault: Spearhead
75 Combat Flight Simulator 3: Battle for Europe
76 Links LS 2003
77 RalliSport Challenge
78 Haegemonia: Legions of Iron
79 Madden NFL 2003
80 WWE Raw
82 Arx Fatalis
83 K Hawk
83 Europa 1400: The Guild
84 Sniper
84 Earth 2150: Lost Souls
86 Cossacks: Back to War
86 Steel Beasts
87 Morrowind: Tribunal
87 Cenejše igre

STROJNA OPREMA
Kul dodatki

36 LCD Monitorji Supertest
44 Laserski tiskalniki
46 Treo 90 Organiser
46 Fujifilm FinePix S304
47 Nikon Coolpix 4300
47 Abit KD7
48 Creative MegaWorks 550THX
49 WD2000JB
50 Philips RWDV 3210K
50 Saphire Radeon 9500
52 Pioneer DVD-R A05
52 Wireless USB adapter
52 Bluetooth USB adapter
53 Logitech MX500
53 Nokia 6610
54 Večpredstavnostne tipkovnice

PROGRAMJE
Aplikacije in orodja

56 Panda Antivirus Platinum 7.0
56 LEGO Rock Raiders
57 Trillian 2003
57 Visual Home Deluxe

OGLAŠEVALCI

Acord-92 44, 54, 57, 112
Amebis 26
Amis.net 58
Antipiratsko združenje 8, 105
Aroba 18
CHS 2
Eidos Interactive 85
E-Misija 111
Eon 97
Florjančič Tisk 18
Grafo 43
Harvey & Norman 14
JAE 59
Kastner & Ohler 79
KFM 36
LanCom 37
Medis 107
Nevtron 19
Optimedia 22
PC Hand 88
Radio Center 73
Radio Krško 17
Radio Plus 48
Radio Viva 107
Ribera 16
Sunrise Computers 21
Teal 24
Tech Trade 33
VideoToP 13 11
Zak 49
Wer Liefert Was 73

PLUS

23 Vsebina diska
51 Naročnine
62 DVD filmi
81 Pretekle številke
81 Naslednji mesec
109 Pisma bralcev
110 Vsega je konec

novice

Dejstva/Komentarji/Analize To so novice

Proizvajalci PC-jev so izkoriščevalci

Če menite, da je "Etika" kraj nedaleč od Jesenic, se pripravite na šok...

Največji proizvajalci računalniške opreme izkoriščajo delavce, onesnažujejo okolje in so povezani s trgovino z orožjem, trdi poročilo revije Ethical Consumer Ratings Association (ECRA) (www.ethicalconsumer.org).

Proizvodnja mikročipov v ZDA je povezana z močnim onesnaževanjem in zvišanjem števila spontanih splavov pri ženskih delavkah; procesorje uporabljajo v vojaških sistemih; tovarne v Mehiki in na Tajvanu so povezane s slabim ravnanjem do delavcev in katastrofalno nizkimi plačami; podjetja na Kitajskem sodelujejo z režimom, ki ne sloví po spoštovanju človekovih pravic.

ECRA je spremljala obnašanje podjetij zadnjih pet let, čeravno trdijo, da obstajajo tudi izjeme: "ECRA se predvsem osredotoča na primere, ko podjetja ne želijo odpraviti omenjenih napak, ne plačujejo odškodnin družinam ponesrečenih delavcev oziroma se nočejo soočiti z odgovornim reševanjem težav s strupenimi odpadki." Eno izmed podjetij, ki ga poročilo omenja, je Intel, ki je na tapeti predvsem zaradi prodaje procesorjev ameriški vojaški industriji, ker uporablja nevarne kemikalije in ima tovarno v Šanghaju. Tracy Koon, Intelova direktorica za korporacijske zadeve, meni, da so obtožbe zavajajoče. ECRA tako trdi, da Intel proizvaja komponente v številnih državah, kjer pa ima v resnici samo prodajne pisarne. Seveda pri Intelu tudi trdijo, da je njihova kitajska tovarna vse prej kot leglo zla. Koonova trdi, da je "za podjetje, ki proizvaja tovrstne izdelke, nemogoče ne prodajati na največjem svetovnem trgu. Že iz poslovnih razlogov moramo biti prisotni na Kitajskem."

Umazani posel?

Stangis meni, da je Intel dober primer za Kitajce in jim kaže, kako bi zadeve morale biti urejene. "Imamo enake okoljevarstvene, zdravstvene in varnostne standarde, kot v ZDA, na enak način ravnamo s poškodbami, imamo pa tudi postavljene enake sisteme za skrb za okolje. Z vlado sodelujemo na več področjih," razlaga. Vendar Intel potemtakem sodeluje tudi s podjetji, ki imajo drugačne ideje v zvezi z varnostjo, plačili in standardi? Pri Intelu trdijo, da to poskušajo popraviti. "Ko smo izbirali dobavitelje, smo v zahteve vključili spoštovanje okoljevarstvenih, varnostnih in zdravstvenih standardov," razlaga. "Potrebno je veliko let, da se spremeni kultura, vendar lahko naredimo nekaj v okviru našega okolja. Imeli smo sestanke z univerzami in smo se pogovarjali o odpadu in delovnih mestih; vsakič naredimo majhen korak naprej."

Seveda pa se vprašamo tudi kupci PC opreme. Kakor trdi Matt Fawcett iz ECRA, moramo razmisliti o opremi, ki jo kupujemo: odkod prihaja, kdo jo proizvaja in ali jo sploh potrebujemo. "Zdi se mi noro, da potrebujemo 128 Mb pomnilnika za zagon Windows XP Pro. Ali resnično gre za tako velik napredek? Ali potrebujete nadgradnjo? To so vprašanja, ki si jih večina uporabnikov računalnika le redko zastavi." **PCF**

>> KJE DOGAJA?

Kraji, o katerih računalniška industrija ne govori rada.

SILICIJEVA DOLINA

ECRA pravi: proizvodnja računalniških čipov uporablja veliko več strupenih plinov kot katera koli druga industrijska panoga, stopnja obolelosti zaposlenih pa je trikrat višja kot drugod. Raziskave so pokazale zvišano število spontanih splavov pri ženskih delavkah, nekatera podjetja pa uporabljajo nizko plačane delavce.

KITAJSKA

ECRA pravi: veliko podjetij ima tovarne na Kitajskem in večina jih prodaja izdelke ali deluje na Kitajskem. Aktiviste predvsem moti tamkajšnje "slabo" stanje človekovih pravic, kot so mučenja prestopnikov, lakota pri otrocih v sirotišnicah in nasilni splavi pri ženskah.

TAJVAN

ECRA pravi: na Tajvanu se odvija večina svetovne proizvodnje notesnikov, LCD zaslonov, osnovnih plošč, dlančnikov, video kartic in pomnilniških modulov. Aktivisti opisujejo večino tajvanskih tovarn kot mesta, kjer imajo delavci podpovprečne plače, so zlorabljani in delajo v nevarnih pogojih.

MEHIKA

ECRA pravi: številna podjetja imajo tovarne v Mehiki. Če je verjeti Multinational Monitorju (www.multinationalmonitororg), so plače v nekaterih tovarnah katastrofalno nizke; MM prav tako trdi, da številne tovarne povzročajo onesnaženje in slabo ravnajo z delavci.

PCFormatova ekipa zunanjih sodelavcev končuje postavitev plošč za tisk zadnje novice v reviji.

Corbis

>> PC-JEV PC

Ali je vaš PC hudoben?

MONITOR

Monitorji s katodno cevjo vsebujejo večje količine svinca, ki lahko onesnaži vodo, ko opremo odvržemo. Ravni zasloni so boljši, vendar so še vedno povezani z nizkimi plačami in slabim ravnanjem do delavcev v Tajvanu.

TIPKOVNICA

Tipkovnice ponavadi proizvajajo v sumljivih tovarnah v Aziji, v katerih naj bi vladale katastrofalne delovne razmere. Tipkovnice so izdelane iz plastike, ki ni razgradljiva in ponavadi končajo na smetiščih, čeravno bi bilo 95 odstotkov tipkovnice mogoče reciklirati.

GRAFIČNA KARTICA

Številne kartice uporabljajo kemikalije, ki posnemajo delovanje nekaterih hormonov. Ko se kartice znajdejo na smetiščih, obstaja možnost, da pridejo te kemikalije v prehranjevalni cikel in katastrofalno vplivajo na zdravje ljudi. Kemikalije povezujejo tudi z rakom.

OHIŠJE

Ohišja največkrat uporabljajo v tovarnah z nizkimi plačami v Aziji in so izdelana iz nebiološke plastike. Čeprav je večino materialov vašega ohišja mogoče reciklirati, obstaja večja možnost, da bo le-to naposled končalo na smetišču.

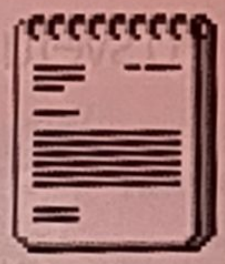
FILIPINI

ECRA pravi: številna podjetja imajo tovarne ali predstavništva na Filipinih, eni izmed držav, ki izkorišča otroško delovno silo. Izmed 3,7 miljonov zaposlenih otrok na Filipinih naj bi jih devet odstotkov delalo v teh tovarnah, z nizko plačo in v grozljivih delovnih pogojih.

BRAZILIJA

ECRA pravi: nekatera podjetja proizvajajo računalnike v Braziliji. Human Rights Watch (http://hrw.org) poroča o groznih kršitvah človekovih pravic v državi, vključno s pokolom najstnikov, ki ga je zakrivila posebna enota policije, policijskim nasiljem, korupcijo in mučenjem zapornikov.

>>Raziskave so pokazale povečano število spontanih splavov pri ženskih, zaposlenih v proizvodnji čipov



Readme.txt

PC industrija je kapitalistična zarota. Zbudite se...

Hudirja, res je pretežko.
Kaj pa?

Poskušati postati etični uporabnik PC-ja.
No, dokler si prijazen do drugih na internetu in ne uporabljaš piratske programske opreme, najbrž nimaš težav, kaj?

Mar ni očitno? Nočem, da bi moj PC pomagal zlobnim banana republikam ali zastrupljal države tretjega sveta!
Ah, to. No, kaj pa boš naredil glede tega?

Čakaj... ti povem. Hm, mislil sem, da si ti tisti, ki je informiran.
Že, vendar sem tudi trdno na tleh. Kaj boš pa naredil? Boš iz svojega PC-ja iztrgal vse neetične komponente?

Da! Natanko to sem poskušal izvesti!
In, je delovalo?

Moj PC je sedaj vsekakor veliko bolj etičen.
In deluje?

Ne najbolj.
Kar pomeni...?

Vse je šlo po zlu, ko sem odstranil zlobni procesor. In pomnilnik. In razširitvene kartice. In vso plastiko.
Kaj pa ti je ostalo?

Nič, pravzaprav. Sedaj pa ne vem, kaj naj naredim z vsemi neetičnimi stvarmi, ki mi ležijo naokrog.
Počakaj, ti bom olajšal težave in ti jih odpeljal. In dal ti bom celo popolnoma etično zamenjavo za vse to.

Resno? To, vidiš! Kaj dobim?
Imenuje se abakus.

PCF Po svetu

Ta mesec: *PCFormat* Italija

PCFormatova ueber-znamka je svetovni fenomen. Ta mesec vam razkrivamo, kako je biti *PCFormatov* bralec v Italiji.

Imenuj ga s pravim imenom

Italijani so umaknili *PCF* logotip in se preimenovali v *Computer Magazine*. Prav tako so se odpovedali ženskim modelom na naslovnici ter se odločili za dolgočasne fotografije opreme.

Veselo filmanje

Nasveti za urejanje filmov, vendar Italijani ne dobijo slikic z dopustniških filmov, temveč izvejo, kako svoj lik razrezati v *The Matrix*.

Muce na obzorju

Še en vodič pokaže bralcem, kako se lotiti slikovnega urejanja nekakšnih mačk. Uporabljajo neko italijansko programsko opremo, za katero še nismo slišali.

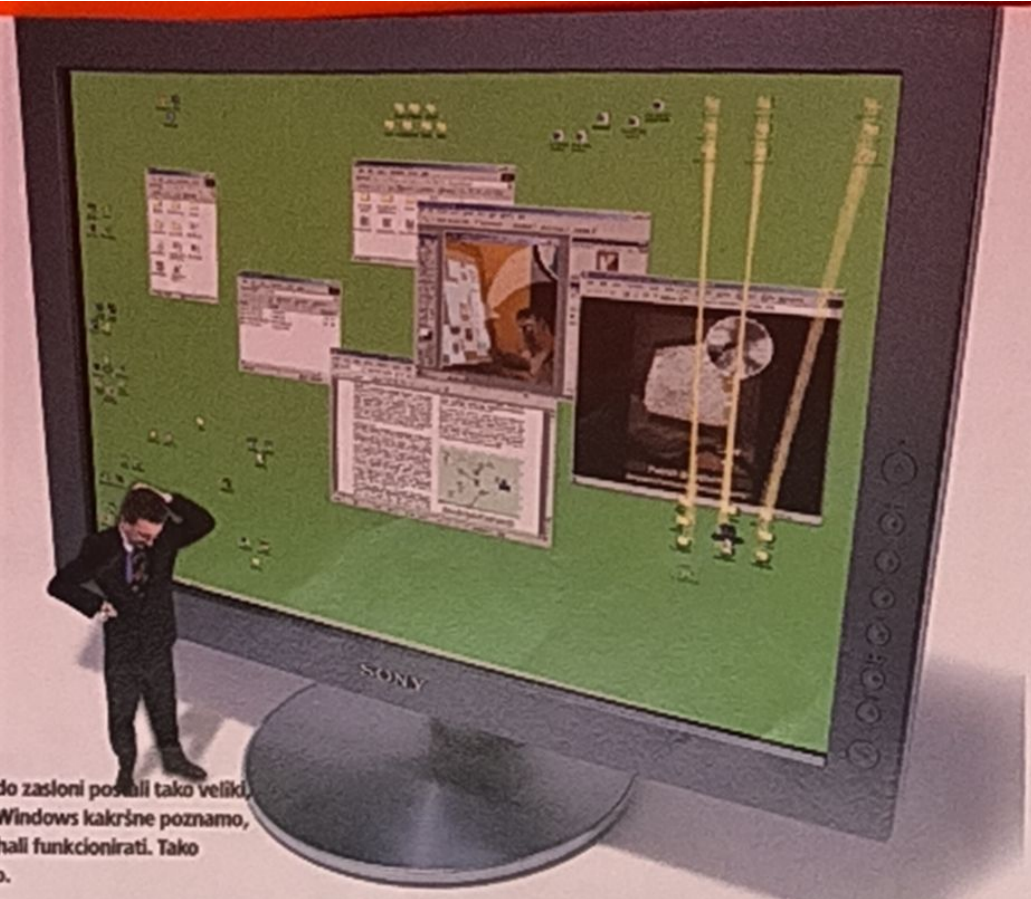
TV igra

Kako posneti TV spored na vašem PC-ju. Na slikah opazimo oddajo, v kateri se stavba ruši, ženska pa pripoveduje gledalcem, kaj se je zgodilo. Hm.

SPLETNA STRAN MESECA

http://www.motorsportsalmanac.com/

Sezone dirkanja so po svetu več ali manj zaključene, a se nam nezadržno približujejo nove. Pravi ljubitelji hitrih (in glasnih) športov si ne morete privoščiti, da ne bi bili na tekočem z novicami iz sveta motošporta in prav to vam ponuja ta spletna stran. Novice in rezultati z vseh omembe vrednih prireditev, so tukaj zbrani na enem mestu, najbolj zagrizeni pa se lahko udeležite tudi ljubiteljskega foruma.



Ko bodo zasloni postali tako veliki, bodo Windows kakršne poznamo, prenehali funkcionirati. Tako pravijo.

Napad velikanov

Zakaj se majhna Okna bojijo ogromnih monitorjev.

Misel na orjaški monitor z diagonalo nekaj metrov se morda sliši dobro, vendar zaposlenim pri Microsoftu zadnje čase povzroča glavobole. Programski gigant je zaskrbljen, ker meni, da se bodo Windows morali korenito spremeniti, če želijo ostati uporabni na velikanskih zaslonih prihodnosti.

Da bi se pripravili na čas, ko bodo gigantski monitorji nekaj vsakdanjega, je Microsoft sestavil raziskovalno moštvo (Large Display User Experience), ki se ukvarja z razvojem aplikacij in uporabniških vmesnikov, ki so optimizirani za prikaz na velikih površinah.

Čudne težave

Težava pri velikih zaslonih je, kako ostati na tekočem z vsem, kar se dogaja. Ko bodo zasloni tako veliki, da jih ne boste mogli v celoti zajeti s pogledom, bodo morala biti obvestila prikazana na drugačen način, da jih uporabnik ne bo spregledal. Druge težave, s katerimi se moštvo srečuje, med drugim vključujejo naslednja vprašanja: ko na takšnem zaslonu povečaš okno, ali bi še vedno moralo zasesti celoten zaslon in

Ste si kdaj izpahnili zapestje, ko ste vlačili ikone čez velik zaslon? Počakajte na 90-palčne TFT zaslone.

>>Microsoft meni, da se bodo Windows morali korenito spremeniti, če bodo želeli ostati uporabni na orjaških zaslonih prihodnosti

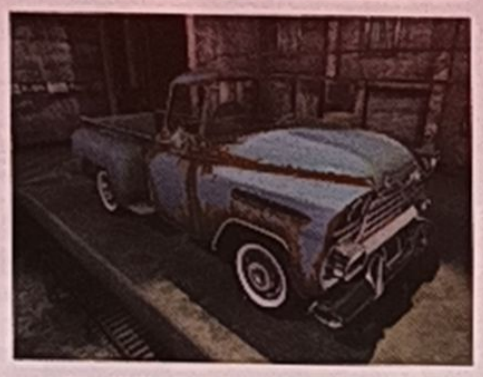
ali bi naj uporabnik še vedno bil osredotočen na eno samo okno, kot smo navajeni sedaj?

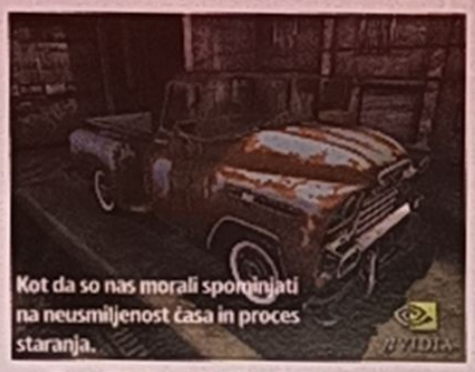
Ekipa je že razvila nekaj načinov za pomoč uporabnikom pri delu z datotekami na velikih zaslonih. Patrick Baudisch je razvil program imenovan *Drag and Pop*, s pomočjo katerega je vlečenje objektov čez nekaj hektarjev zaslona manj boleča izkušnja. Ko pričnete vleči datoteko ali imenik, se bodo možne tarče (kot je, na primer, Koš ali Moj Računalnik) pričele širiti v njegovi smeri. "S tem, da potencialne tarče približamo objektu, ki ga nosimo čez zaslon, zmanjšamo trud, ki ga mora uporabnik vložiti v to preprosto opravilo," razlaga Baudisch. Prav tako je razvil posebna velika okna, ki so prikazana v nizki ločljivosti in se lahko razprostirajo čez velik prostor, medtem ko imajo na sredini zaslon visoke ločljivosti. Ko slike nesete čez center zaslona, se podrobnost in ločljivost le-teh dvigne.

Vendar pa je največja težava tehnične narave – če želite na teh orjakih prikazati slike zadovoljive kakovosti, potrebujete ogromno prepustnost. Računalniški sistemi z velikanskimi zasloni ali celo več povezanimi monitorji, bodo imeli veliko višjo ločljivost od današnjih, zaradi česar se bodo tudi najhitrejše grafične kartice potile, kot še nikdar doslej.

http://research.microsoft.com/ldux

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si





nVIDIIN ODGOVOR

GeForce FX – nVidia naposled prikazala novo kartico.

V zadnjih šestih mesecih sta se ATI in nVIDIA trudila izdelati najboljšo 3D grafično kartico tega sveta, natolcevanja in govorice pa so spominjale na tiste pred izidom novega Microsoftovega operacijskega sisterna. Sedaj smo videli, na čem sta delali obe podjetji – ATi-jeva serija Radeon 9700 še naprej pobira nagrade, nVIDIA pa je svoj čudež prvič pokazala na sejmu Comdex.

Veliko se je špekuliralo okoli imena – viri iz nVIDIE so trdili, da so skorajda opustili ime "GeForce", vendar je zmagala logika uspeha. Za pripono FX so se odločili zaradi kinematičnih animacij, ki bi jih naj bila sposobna in zaradi dejstva, da je to prva nVIDIINA kartica, pri izdelavi katere so uporabili tehnologijo in inženirje, ki so jih dobili po propadu 3dfxa.

ATi je povedel v tekmi in z demonstracijami pokazal, česa je njihova kartica zmožna. Mi seveda ne bomo mogli povedati, katera kartica je hitrejša, dokler ne poženemo ene ob drugi, vendar se nam dozdeva, da bi nVIDIA lahko imela prednost. Jedro najhitrejših kartic GeForce FX bo teklo pri dih-ustavljajočih 500 MHz, z 1 GHz pomnilnika DDR II. To jim je uspelo zaradi preklopa na 0,13-mikronski proces izdelovanja čipov, zaradi česar lahko kartico poganjajo hitreje in hladneje.

Kdor prvi pride...

In ravno preklop na nov proizvodni proces naj bi upočasnil razvoj kartic GeForce FX ter dovolil ATI-ju, da je prvi izdelal kartice za DirectX9. Vendar pri nVIDII verjamejo, da bo moral tudi tekmec skozi enako boleč proces.

nVIDIIN Geoff Ballew je razumljivo ponosen na dosežek podjetja: "Morali smo uporabiti raketno znanost, da takšno kartico spravimo na tržišče." Mi sicer nismo prepričani, kako so uporabili fiziko projektilov, a ker bi naj bil čip sposoben vsako sekundo prikazati 200 milijard operacij s plavajočo vejico, smo vsekakor impresionirani.

Da pa bi ta pošastna kartica delovala brez težav, so morali uporabiti sistem za hlajenje, kakršnega pri serijskih izdelkih še nismo videli. Gore bakra, ki prekriva GPU in pomnilnik, ne zadostujejo – na vrhu se nahajata ogromen ventilator in plastični izpuh. V bistvu je zadeva tako velika, da zasede tudi najbližjo razširitveno režo PCI. Na srečo pa ni vse v velikosti.

Pomembno je predvsem popolnoma novo oblikovanje čipov. Pogona za piksel in vertex senčenje sta toliko pred specifikacijami DirectX9, da jim je Microsoft dal oznako 2.0+ – v primerjavi z ATi-jevo tehnologijo 2.0. Ključ do zmogljivosti pa je podpora daljšim programom. Pogon za senčenje vertexa podpira 65.536 ukazov, medtem zmore ko pogon za senčenje pikslov 1.024 ukazov teksturam – v primerjavi s 1.024 in 32 pri 9700. Zaradi tega je nVIDIIN nov programski jezik Cg eden od ključev do uspeha kartice – razvijalcem iger bo pomagal spisati te dolge rutine. Prav tako je pomembno, da zaradi novega načina programiranja lahko renderiramo en prizor, nato pa učinke – kot je staranje v demonstraciji z avtomobilom – ustvarjamo sproti. GeForce sedaj tudi vse renderira z enim samim prehodom in z uporabo enega programa za senčenje, kar je veliko bolj učinkovito kot prej in zato prinaša večje število slikic na sekundo.

Dirka se nadaljuje

ATi pa že trdi, da ima naprednejšo tehnologijo – njegovi inženirji menijo, da ima 9700 Pro večjo prepustnost kot GeForce FX. Torej, kot smo že omenili, bomo mi s svojo oceno počakali, dokler kartic ne primerjamo. Do takrat pa se sprostite in uživajte v dirki.

Dnevnik

Pred nami je še popolnoma sveže leto, ki si ga lahko krojimo po lastnih željah...

Pričetek dela (6.januar)

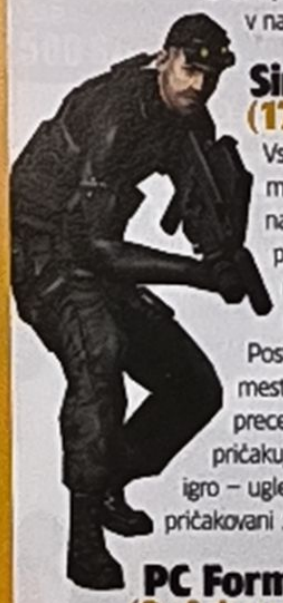
Saj vemo – vse prijetne zadeve kar zdrvijo mimo. Komaj se poberete od novoletnih zabav in prebavite jedačo, se vse skupaj prične znova. Za vse osnovnošolce, dijake, študente ter večino delavcev se s tem datumom znova pričenjajo delovni dnevi. Toda glejte na stvar optimistično – tudi v PCF se moramo vrniti na delo in za vas spisati novo številko.

Pametni zasloni (8.januar)

Med nas prihaja še eno čudo tehnike. Pravzaprav smo tukaj zapisali kar dve napaki: 1.- ne prihaja med nas, ampak v vrlo Ameriko in 2.- niso ravno pametni, so pa brezžični, se odzivajo na dotik in jih poganja posebna različica Windows. Kdaj bomo lahko nanje s svojimi prste pritiskali Slovenci, še ni povsem znano, lahko pa informacije o tem pričakujete v prihajajočih številkah.

The Two Towers (16.januar)

Ne, to ni pomota. Dobro se zavedamo, da ste ta naslov v Dnevniku lahko videli že prejšnji mesec. Toda film kot bo ta, se res ne sme zamuditi, zato vas opozarjamo, da bo na ta dan premiera v Koloseju in s tem tudi v naši kokoški.



Simulacija napada! (17.januar)

Vsi ljubitelji besedice Sim bodo ta mesec prišli na račun – na navedeni dan namreč lahko pričakujemo izid *SimCity 4*, najbolj pričakovanih iger, katere opis preberite že v tej številki. Postanite župan in postavite idealno mesto! Konec meseca, ki je ponavadi precej ubog z novimi naslovi, pa lahko pričakujemo še eno poželenja vredno igro – ugledali bomo namreč dolgo pričakovani *Splinter Cell*.

PC Format (2. februar)

Tudi v najkrajšem mesecu leta se lahko zanesete na nas. Nova številka vas bo v nabiralnikih pričakala 3. Februarja, v njej pa vam pripravljamo obširen članek o računalnikih, ki jih lahko oblečete, istočasno pa vam bomo pojasnili, kako z žago in podobnimi rekviziti spremeniti svoj računalnik.

Longhorn na prostosti

Po spletu kroži embrio naslednje različice Windows.

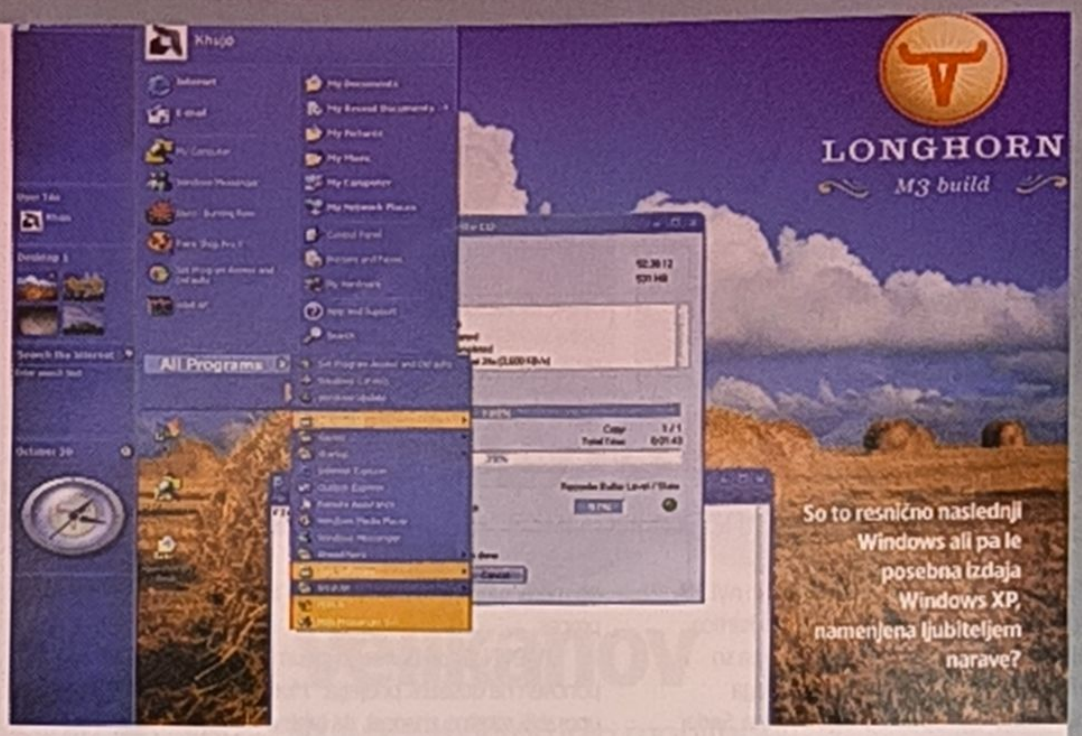
Nelzdana različica Windows, ki jo razvijajo pod kodnim imenom Longhorn, se je znašla na internetu in kroži po omrežjih za izmenjavo datotek. Vendar pa povzroča precejšnjo zmedo, saj se ne ve, kaj točno je ta program, ki se je pojavil. Nekateri trdijo, da gre za zgodnjo različico naslednjega velikega izida Windows, ki bi se naj v trgovinah pojavil leta 2005. Drugi menijo, da gre za naslednjo izdajo Windows XP (XP SE, če želite) ki bi naj izšla že leta 2003. Microsoft pa ne želi povedati ničesar, tako da nihče ne ve zagotovo.

Čeravno gre za zgodnjo različico alpha operacijskega sistema, nam je vsaj omogočen vpogled v videz naslednjih Oken. Na levem ali desnem delu zaslona se nahaja modri opravilni okvir, ki vsebuje ogromno analogno uro in bližnjice do najbolj pogostih opravil in programov v Windows. Okna imajo sedaj usredinjene naslove in zaobljene robove, kot jih poznamo z Macov ter dodatne spustne menije, kot smo jih videli v nekaterih izdajah Linuxa. V operacijskem sistemu smo opazili tudi nekaj manjših izboljšav, kot je priročna vrstica, na kateri je prikazan preostanek prostora na disku, na voljo pa je še več nastavitev pogleda za prikaz datotek in imenikov. In še nekaj – *Internet Explorer 6.5* in *Media Player 8* sta združena v eni sami aplikaciji.

>>V operacijskem sistemu je vidno nekaj manjših izboljšav

Če poženete KaZaA, obstaja verjetnost, da boste naleteli na opisano različico, vendar je vprašanje koliko ste nori na Windows, da bi si ga namestili. Gre namreč za 525 Mb veliko datoteko, sistem pa je še strašansko daleč od stabilnosti. Svojo radovednost raje potešite z zgornjim posnetkom zaslona.

http://techassylum.net/neowin/screenshots/longhorn3683/



LASERSKA MIZA ZA BILJARD

Postanite čarovnik zelene mize.

Gostilniški molji so se dolga leta zanašali na neposredne nasvete kolegov pivcev o tem, kako in pod kakšnim kotom udariti kroglo. Sedaj prihaja tehnološko naprednejša pomoč – mizi za biljard je dodan računalnik, ki pomaga pri udarcu. Matematiki na univerzi Aalborg na Danskem so zeleno podlago nadgradili z laserskim prikazom, ki skicira smer in kot priporočenega udarca. Digitalna kamera na mizi spremlja položaj krogel, igralec pa lahko od mize zahteva ponovljeni posnetek udarca ali pomoč z nasvetom, kako in kam udariti. Prosimo vas samo, da ne polivate piva po opremi.

http://cpk.auc.dk/education/IMM/pooltrainer/

S tem na mizi lahko izzovete Jonasa...

PCF POD KRINKO

Najnovejše govorice in čenče iz PC industrije.

O, veseli dan! Samo nekaj dni za tem, ko nam je na naš iPAQ uspelo namestiti programček *Pocket SCUMM*, ki nam omogoča poganjanje klasičnih LucasArtsovih pustolovščin pokaži-in-klikni na naših dlančnikih, smo slišali govorice, ob katerih smo se razburili še bolj kakor ob odkritju, da lahko na vlaku igramo *The Day of the Tentacle*. Kajti *Sam and Max* se vračata – čeravno ste to morda že vedeli. Vendar ste mislili, da se vračata samo na Xbox, kajne? Ni res, pravi naša ptičica – najslovitejša animirana detektiva morda načrtujeta veliki povratek tudi na PC. Vsekakor spremljajte naše novice v prihodnjih mesecih, saj bomo poskušali izkopati vse informacije, ki jih je mogoče dobiti.

Kot ste obveščeni s strani 9, je nVidia razkrila svojo naslednjo grafično kartico in če bolj zagreto spremljate online sceno, ste si morda že ogledali video posnetek mogočne 3D kartice v akciji, skupaj z realistično demonstracijo gospodične-vile. Zadeva je bližje resničnosti, kot smo si sploh upali pomisliti, njeni zavajajoči pogledi pa so povzročili pretirano potenje pri marsikaterem nadobudnem mladem deskarju. Kaj pa, če bi vam povedali, da obstaja anatomsko izpopolnjena gola različica enake demonstracije, ki pa, seveda, ni primerna za javno objavo? No, obstaja, saj nam je o tem žvrgolelo kar nekaj zaposlenih pri omenjenem proizvajalcu 3D kartic. Seveda se bo tudi ta različica slej ko prej pojavila na spletu, vendar si zapomnite dvoje – najprej ste to prebrali v *PCFormatu*, in ženska ni resnična. Samo izgleda tako.

BESEDA MESECA

PING

Packet Internet Groper – program, ki se uporablja za preverjanje dosegljivosti računalniškega sistema na internetu.

VideoToP 13

>> Multimedijski center

www.videotop.si

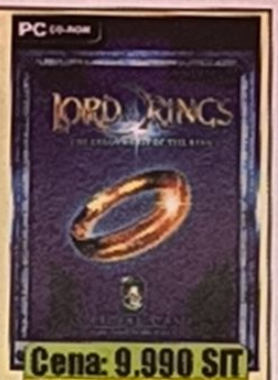
POSLOVNI ENOTI:
- Vita Kraigherja 5, 2000 Maribor, City Center, Tel.:02 / 234-12-52
  PON. - PET.: 09h - 20h, SOBOTA: 09h - 18h
- Prušnikova ulica 12 (Mercator center), Maribor, 02 / 4-200-200
  PON. - SOB.: 09h - 20h, NEDELJA: 09h - 12h

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

Igre leta 2002. Ali ste jih preigrali? Kdaj če ne zdaj?

HIT - NOVO - PC IGRA:
The Lord of the Rings

Tretjeosebna akcijska pustolovščina, ki sledi zgodbi Tolkienove knjige Bratovščina prstana vas bo postavila v vlogo enega izmed članov bratovščine, na popoovanju skozi orjaške svetove Srednjega Sveta. Kinematične sekvence, revolucionarna grafika in dinamična igralnost naredijo Vivendi-Universalovo igro za prvo izbiro med vsemi navdušenci nad Gospodarjem Prstanov. Ne zamudite izredne pustolovščine to zimo!



Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 8.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.090 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

Cena: 9.490 SIT
Cena za člana: Samo: 8.540 SIT

Cena: 10.490 SIT
Cena za člana: Samo: 9.440 SIT

Cena: 7.490 SIT
Cena za člana: Samo: 6.740 SIT

NOVO!

Mojster Miha: Bomo zmogli?

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega. Pri sinhronizaciji igre v slovenščino so sodelovali igralci, ki so glasove likom podarili v risanki, tako da je igra Mojster Miha zagotovo ultimativno darilo za vse mladce, med 4 in 8 leti.

NOVO! CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT

NOVO!

LEGO Rock Raiders

Potem, ko so prisiljeni pristati na neznanem planetu, povedite svoje moštvo Rock Raiderjev do rešitve. Realnočasovna strategija, izdelana posebej za otroke, v kateri pridejo do izraza tako hitri refleksi, kakor tudi načrtovanje pri gradnji baze in vodenju odprave. Odlično darilo za fante med 8 in 12 letom.

NOVO! PC CD-ROM

CELOTNA IGRA PREVEDENA V SLOVENŠČINO!

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT

PAKET: 3 igre v eni!

Operation Flashpoint + dodatki

Cena: 9.990 SIT
Cena za člana: Samo: 8.990 SIT

PAKET: 4 igre v eni!

Star Trek Armada II + dodatek
Star Trek Voyager: Elite Force + dod.

Cena: 6.990 SIT
Cena za člana: Samo: 6.290 SIT

SAMO: 16.500 SIT

Ferrari 360 Modena Racing Wheel PC

THRUSTMASTER

GARANCIJA: 1 LETO!

Firestorm Digital 3 Gamepad PC

Cena: 3.690 SIT

Najbolje prodajan volan v Sloveniji!

ThrustMaster Ferrari Force Feedback GT

SAMO: 28.500 SIT

Računalniška oprema

Innovision Ge Force 4 Mx440 TV OUT
Cena: 21.300 SIT

Ohišje ATX Midi 6111B
Cena: 10.200 SIT

Ohišje Chieftec Cs601 Black 18.500 SIT,

Ohišje Avance B031 Black 26.800 SIT,

ATI RadeOn 9000 LE 64MB DDR

Ventilatorji Zalman za ATX ohišja:
ZM-F1: 1.300 SIT, ZM-F2 : 1.500 SIT

Memory Cooling Kits
Cena: 2.990 SIT
HDD Cooler HD-2
Cena: 2.150 SIT

Tipkovnice: Multimedijske, Office, Internet Navigator, itd..

Hladilniki:
Volcano 9... 5.900 SIT
Volcano 8... 3.100 SIT
Crystal Orb... 2.400 SIT

POSTANITE ČLAN CD-ROM KLUBA IN KUPUJTE Z 10% POPUSTOM! PRI NAKUPU V TRGOVINAH ALI PREKO POŠTE DOBITE NAKUPOVALNO KARTICO ZA POPUSTE!

PRI VSAKEM 6. NAKUPU PREJMETE IGRO DARILO! PARKIRANJE V GARAŽNI HIŠI CITY! PRI NAKUPU NAD 4.000 SIT PREJMETE BON ZA BREZPLAČNO PARKIRANJE!

Prodaja po pošti.
Poštnino plača VideoTop.
Vsak teden super ugodna cena za 2 izdelka.

DANES NAROČITE JUTRI ŽE DOBITE

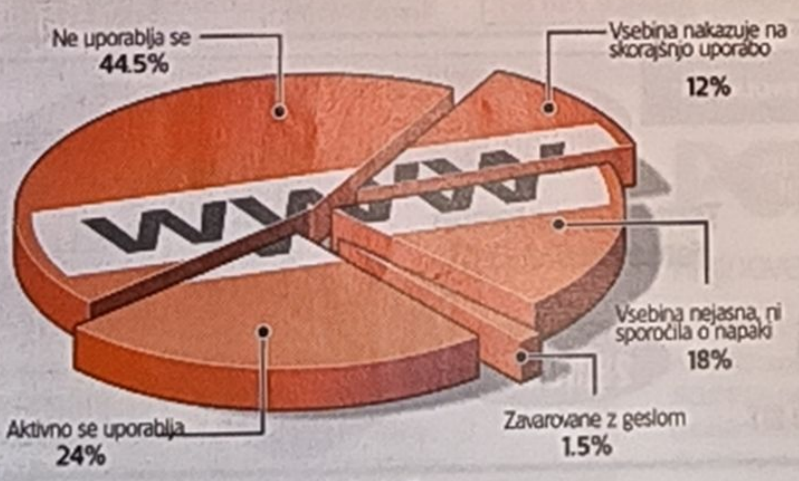
Premlete številke

Dejstva in statistika Številke, ki obračajo naš svet ...

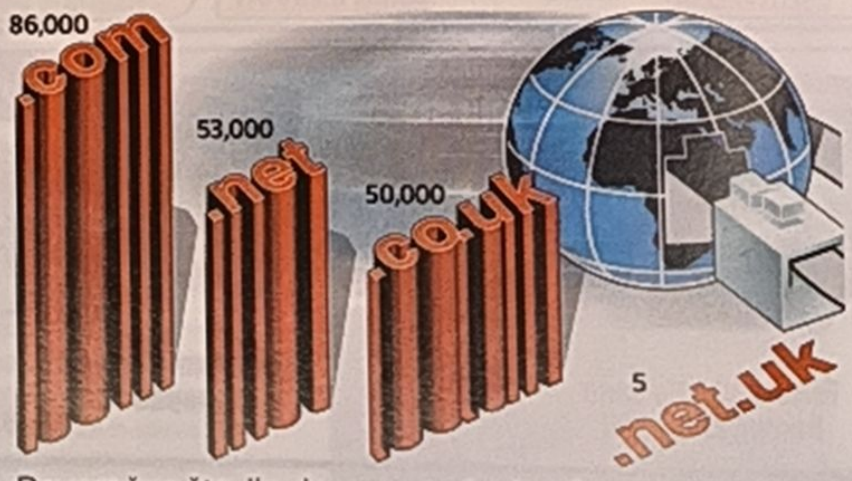
KAJ JE V IMENU?

Od oktobra 2001 se baza registriranih domen na internetu počasi krči. Brezplačne domene, ki so jih bljuvali ponudniki internetnih storitev v času največje manije dot.com izginjajo z interneta, saj jih njihovi lastniki ne obnavljajo. Odpadajo tudi imena, v katerih so mladi e-poslovneži videli veliko možnost zaslužka. NajboljseVlozeneGobe.com je bila gotovo obetavna naložba leta 2000, ko je šlo za grabljenje domen, ampak leta 2002, ko prispe opomin za podaljšanje in račun za 10 tisočakov, je vsekakor razumljivo, če se lastnik odloči opustiti svoj nekoč obetaven kapital.

Število domen, registriranih v prvi polovici 2002



Ali se domene uporabljajo?



Povprečno število domen, registriranih vsak mesec

Podatki Chart-Track (c) ELSPA

↑ DOBER MESEC

↗PC

25 odstotkov zaposlenih trdi, da je PC najpomembnejši del njihove službe – manj jih meni, da je to njihov šef; vsaj tako trdi raziskava Fujitsuja. IT sistemi so očitno nepogrešljiv del vsake pisarne, saj 15 odstotkov vprašanih trdi, da bi odšli domov, če bi njihov PC prenehal delovati.

↗Amazon

In dobre novice tudi za online kupce, saj Amazon trdi, da je njegova politika zniževanja cen obrodila sadove. V zadnjih 15 mesecih so izvedli pet znižanj ter se tako približujejo tistemu, kar bi naj od nekdaj bili, pa tudi njihove izgube se vztrajno manjšajo.

↗Microsoft

Še en mesec in še en osvojen kotiček sveta. Tokrat so to mobilni telefoni, saj je MS razkril nov Windows Powered Smartphone 2002. Nov operacijski sistem omogoča sinhronizacijo s PC-jem, kot tudi z drugimi razširitvami, kakršne so kartice SD. 3G, prihajamo...

↓ SLAB MESEC

↙Microsoft

Gigant se poskuša pobrati od udarca, ki bi naj neugoden udarec za njegove finance. Potem, ko so newyorške oblasti prepovedale njihovo najnovejšo reklamno kampanjo, ki so jo v mestu izvajali za MSN8, je podjetje moralo odstraniti reklame in plačati kazen, ki bi lahko bila usodna: 50 dolarjev.

↙AOL

Ne samo, da podjetju grozijo črni časi zaradi širokopasovnih povezav, temveč je naveza Microsofta in Disneya sedaj udarila po njihovem družinskem konceptu. Nova storitev v Ameriki, Disney on MSN, je nekaj dolarjev cenejša od AOL-ove, prihaja pa tudi z mogočnim imenom.

↙Hipernitnost

Pošastna hitrost ali samo pošast? Naslednja velika stvar v svetu procesorjev nadalje povzroča težave, najnovejša pa je novica, da zadeva sploh ne deluje z zvočnimi karticami Creative Audigy. Creative Labs zadeve še ni komentiral, tako da se še ne ve, na čigavi strani je krivda.

PCFormat Intervju

Prost pristop Postavimo vprašanja ljudem v poslu

Dave Cummings (62) je najstarejši porno zvezdnik na internetu. Kako se dedek drži, sprašujete?

PCF Koliko članov ima trenutno vaša spletna stran?
Dave Okrog 300, vendar stalno raste.

PCF Zakaj menite, da so strani za odrasle tako priljubljene in uspešne?
Dave Mislim, da je narava odgovorna za priljubljenost in uspeh pornografskih strani. Večina ljudi meni, da je seks med osebama nasprotnega spola nekaj naravnega in normalnega, ter da gre za darilo od Boga k našemu bivanju na Zemlji. Neusahljivo žejo človeštva po seksu med drugim poteši svet zabave za odrasle – od revij in filmov, do nočnih klubov ter spletnih strani. Internet ponuja takojšnje zadovoljstvo in vam tako ni potrebno zapustiti stanovanja, da kupite revijo ali si sposodite film.

PCF Kako lahko tovrstne strani služijo denar, ko je toliko slik na voljo brezplačno?
Dave Denar prihaja od posameznikov, ki imajo posebne želje in ne želijo gledati vedno enakih brezplačnih fotografij, ki se pojavljajo na velikem številu strani. Denar priteka tudi zato, ker ljudje želijo video na zahtevo, plačljive spletne strani pa svoje stranke zadovoljujejo tako, da jim v teh filmih ponujajo najrazličnejše vsebine. Sam sem produciral 35 filmov (in jih bom še več) ravno zaradi posebnih želja, kar pomeni, da je kombinacija starejšega možaka/mlade igralke zame zelo profitabilna.

PCF Kaj bi odgovorili tistim, ki menijo, da pornografija ponižuje tiste, ki se je udeležujejo in jo gledajo?
Dave Rekel bi jim, da če resnično verjamejo v to, še vedno nimajo pravice soliti pameti vsem ostalim. Prav tako bi jim povedal, da prihajajo igralci in igralke v teh filmih iz najrazličnejših slojev, tako da imajo ponavadi enake dobre in slabe lastnosti, kot jih imajo njihovi prijatelji, sosedi, sodelavci in tako naprej. Ampak, s trditvijo, da pornografija ponižuje igralke, se gotovo strinja redko katera igralka – če sploh katera. V bistvu bi igralke na takšne očitke najbrž odgovorile, da je to tako daleč od resnice, kot je sploh lahko.

V trenutku osvojitve naslova WRC svetovnega prvaka je leta 1995 Colin štel rosnih 28 let. Na ponovitev uspeha še čaka.

PCF Kdaj ste se pričeli ukvarjati s pornografijo?
Dave Pred kamero sem prvič stopil leta 1994. Ironija je v tem, da sem se udeležil snemanja amaterskega porno filma kot del snemalne ekipe in šele ko glavni žrebec ni mogel nadaljevati dela, sem stopil v akcijo.

PCF Kako dolgo boste še vztrajali?
Dave Nimam načrtov (ali želje), da bi se upokojil. S tem se bom ukvarjal tako dolgo, dokler bo zabavno oziroma do takrat, dokler ne bom moral pričeti jemati tablet, da dosežem erekcijo.

PCF Zakaj so ljudem všeč starejše porno zvezde?
Dave Gledalci želijo realizem. Zato želijo videti starejšega tipa, kot sem sam, v vlogi, v kateri ga srečajo v vsakdanjem življenju – npr. v vlogi zdravnika ali sodnika. In ko fantazirajo o tem, da bi želeli biti tip v prizoru, je to lažje, ko vidijo starejšega, normalnega tipa, morda z nekaj kilogrami preveč.

PCF V čem je vaša skrivnost?
Dave Ni velike skrivnosti. Čeprav ne jemljem tablet ali drugih pripomočkov, pa redno uživam vitamine, antioksidante in vsakdanje hranljive snovi. Pomembno je tudi, da se vzdržim seksa 12 do 24 ur pred snemanjem in v tem času ne uživam alkohola. Prav tako se pred snemanjem poskušam čim bolj naspati. **PCF**

"Počasi, nežno... Ne pritiskaj preveč, boš raztrgala ovojnico."

Zona somraka

"V centru vozlišča mojih gospodinjskih naprav se že nahaja računalnik – moji možgani," momlja **Jim McCauley.**

No, pozdravljeni. Čas, ko bom moral kupiti nov PC, se nevarno bliža. Moj trenutni model je v zadnjih letih prestal najrazličnejše nadgradnje – dodaten pomnilnik, bleščeča nova 3D kartica, spodobna zvočna kartica namesto pošastne grdobe na plošči, sedaj pa žal iz starine ne morem iztisniti kaj več, kot da jo položim k počitku. Ali pa jo vsaj preselim k naraščajočemu pokopališču PC-jev na drugem koncu pisarne.

Nekoliko me moti le dejstvo, da je edini razlog za nadgradnje dohitevati razvoj iger. Ni veliko drugih stvari, ki bi jih želel početi s svojim PC-jem, ki potrebujejo nadgradnjo. Vendar imajo Intel in kolegi velike ideje za vlogo PC-ja doma – želijo, da bi računalnik nadziral vse vaše gospodinjske naprave. Nove naprave bodo vsebovale procesorje, PC pa jim bo vladal.

Napaka v razmišljanju

Ali govorimo o tehnologiji samo zaradi tehnologije same in ali ima nova vloga PC-ja sploh smisel? Ko sem si nazadnje ogledal svoje aparate, jim je šlo prav dobro tudi brez silicijevih čipov – če ne štejem pralnega stroja, ki zadnje čase spušča čudne zvoke. Če bi se pogovarjal s PC-jem, bi gotovo prišlo do diagnostičnega procesa, po katerem bi sklenila, da potrebuje obisk serviserja. In čudni zvoki niso nekaj, kar bi popravil z nadgradnjo firmwara. Sedaj pa lahko serviserja pokličem sam; ali pa se za zvoke preprosto ne zmenim.

Sam sem nor na tehnologijo, pa se mi zdi razmišljanje o povezljivosti naprav s PC-jem bedarija. Seveda nimam nič proti temu, da je moj PC stalno povezan v splet, ampak da bi poganjal zamrzovalnik? Mislim, da ne. Če bomo že dobili povezane hišne aparate, si vsaj izmislimo boljši razlog za to. In nato postavimo mrežo pod nadzor majhnega, specializiranega vozlišča, ne pa da jo potiskamo v kos tehnologije, ki je že tako preobremenjena.

Zadnja stvar, ki si jo želim je, da se prične zamrzovalnik odtajati, ker je *Doom III* znova sesul moj računalnik. Groza!

Harvey Norman

Največja izbira računalniške in druge večpredstavnostne opreme na enem mestu.

Doživetje vredno ogleda!

ODPRTO SEDEM DNI V TEDNU

PCFormat dosje

ŠOLSKO PROGRAMJE

Tomaž Bartolj raziskuje, kaj se nahaja na šolskih računalnikih in kako je to prišlo tja.

Na šolskih računalnikih je ponavadi nenavadno veliko programske opreme. Od kod torej zadeve prihajajo in ali je tu vse tako, kot se spodobi? Stavim namreč vse ude svojega telesa, da je ni šole, na kateri na računalnikih ne bi našli vsaj ene igre – pa ne mislim tiste, ki jih dobimo z Windows. Izvor teh nam je dobro znan – dijaki oz. študenti, ki vedo, kako prija npr. par skokov v *Deluxe Ski Jumping* po naporni ali dolgočasni uri. Kako pa je kaj s programi, ki se uporabljajo v učne namene?

Koliko nas to stane?

Ministrstvo za šolstvo letno nameni precejšnje vsote za programsko opremo. Delijo jih na stroške za t.i. osnovno košarico programskih orodij (operacijski sistem Windows ter *Microsoft Office*) in izdatke za didaktično programsko opremo (torej opremo za delo pri pouku na razredni in predmetni stopnji, obštudijskih dejavnostih itn). Leta 2002 so tako za opremljanje okrog 5.600 računalnikov porabili 160 milijonov SIT za osnovne košarice, v obdobju 1995–2002 pa 120 milijonov SIT za didaktične pripomočke.

Nedvomno ima Ministrstvo zadeve najbolje urejene z Microsoftom in tako je v lanskem letu MŠZŠ od tega podjetja na akademske cene (ki so že tako najnižje, po katerih Microsoft prodaja svojo programsko opremo) za 7.400 licenc programa *Office Professional XP* dobilo dodaten 50 % popust. Celoten posel je bil vreden okoli 74 mio SIT. Z drugimi večjimi podjetji ministrstvo nima sklenjenih pogodb, vendar poskuša iztržiti čim nižjo ceno.

Licence tako in drugače

Na ministrstvu trdijo, da poskrbijo za zadostno število licenc (npr. 30 licenc Slovarja slovenskega knjižnega jezika za vsako šolo) ter tako preprečijo potrebo po poseganju po piratskih izdelkih. Včasih se poslužujejo tudi t.i. "sitih licenc", torej licenc za vse računalnike na šoli, neodvisno od števila računalnikov, predvsem v strokovnih in tehničnih šolah.

Poleg tega opozarjajo, da vzpodbujajo Microsoftu alternativne proizvajalce in izdelke – pred časom so tako šolam zagotavljali *WordPerfect*, sedaj pa preko projektov, ki jih razpisujejo, vzpodbujajo uporabo Linuxa. Kljub temu pa v izjavah ostajajo realni in priznavajo, da pač ne morejo nadzirati čisto vsakega računalnika in da obstaja možnost, da se v kakšni šolski ustanovi uporabljajo črne kopije nekaterih programov.

Poklicali smo na BSA in APZ, kjer so nam potrdili, da se to dogaja, saj se na njih obračajo dijaki ali starši, ki večkrat posurnijo v legalnost opreme, ki jo uporabljajo pri pouku. Pri APZ menijo, da so najbolj vprašljivi predvsem programi kot so *Corel Draw* in *Autocad*, ki jih včasih prispevajo kar profesorji iz svoje "vprašljive" zbirke. Glede na to, da so natanko to osebe, ki bi naj dijakom služile za zgled, je takšno početje vsekakor vredno graje in slabo vpliva na kulturo uporabnikov računalniških programov.

Ministrstvo skuša takšno počutje izkoreniniti in ves čas poudarja pomen Zakona o avtorskih pravicah. V kolikšni meri jim to uspeva, se razlikuje od šole do šole. *Deluxe Ski Jumping* sicer ne bo povzročil konca sveta, vendar se vse prične pri zavesti uporabnikov računalnikov – in to so v prvi meri profesorji in dijaki. **PCF**

PCFRazsodba ZA

Menim, da kakšne večje količine piratske opreme v šolah ni moč najti, saj ministrstvo poskrbi vsaj za najbolj osnovna orodja na tem področju. Nekoliko bolj vprašljivi so programi za obdelavo grafike in bolj specializirane zadeve. Ker pa s palico nihče ni sposoben nadzirati tolikšnega števila ljudi, je vsekakor najpomembnejše tisto, kar se odvija v (naših) glavah.

MNENJA INDUSTRIJE

DR. STANE PEJOVNIK

Državni sekretar za višje strokovno in visoko šolstvo MŠZŠ

"MŠZŠ nima neposrednega vpliva na programe, ki jih šola pridobiva, vsekakor pa šole obveščamo in z okrožnicami in na srečanjih z učitelji opozarjamo na spoštovanje Zakona o avtorskih pravicah. Stališče je jasno: šole naj uporabljajo le legalno programsko opremo, seveda pa MŠZŠ pričakuje, da bodo cene te opreme za šole sprejemljive oz. da bodo šole uporabljale tudi manj znane, vendar cenejše pa tudi zastonjske programe, ki pa zato niso nič manj funkcionalni."

ANTIPIRATSKO ZDRUŽENJE

"V APZ si prizadevamo dvigniti kulturo uporabnikov računalniških programov, pri tem pa se seveda zanašamo na pomoč naših izobraževalnih institucij. Sicer pa smo v APZ prepričani, da se po naših šolah sistematično uporablja licenčna programska oprema, v posameznih primerih pa učitelji, ki se jim zdi ta zaloga programov preskromna, naložijo na šolske računalnike tudi "svoj repertoar" programov. Menimo, da bi morali pedagoške delavce na to pogosteje opozarjati, saj je njihov zgled za otroke ključnega pomena pri zmanjševanju računalniškega piratstva."

sporna točka

Slovenska online scena – sramota za podalpsko deželico, ki gre v 21. stoletje

ONLINE IGRANJE JE ŠPORT!

O pišmevritnem odnosu slovenskih podjetij do domače online igričarske scene smo pisali že pred nekaj številkami in tedaj tudi apelirali na računalniška podjetja, naj podprejo nadebudne "kiber-atlete", kot jim pravijo v tujini, vendar se stvar tudi v prednovoletnem času, ki je čas obdarovanja, ni popolnoma nič spremenila. Na lastno pest smo poklicali tudi nekaj podjetij in se pozanimali, kaj oni menijo o možnem sponzorstvu perspektivnih slovenskih klanov, pa so nam odgovorili nekako v kontekstu: "Saj gre samo za mulanjo, ki na internetu pobija marsovce – le kaj bomo imeli mi od tega?"

Že spet nazoren prikaz slovenske mentalitete, ki ne vidi dlje od ograje svojega dvorišča. V tujini so kar hitro dojeli, da je online skupnost množična družba računalniških elitistov, ki je vsekakor ena pomembnejših ciljnih skupin podjetij, ki prodajajo računalniško opremo. Mar mislite, da so za porast povpraševanja po širokopasovnih komunikacijah zaslužne le informacije, ki jih je možno izbrskati na internetu in pa filmi DivX in glasba MP3? Večina ljudi, ki si je v preteklih šestih mesecih omislila ADSL izkorišča naštete prednosti spleta, ampak večinoma ljudje tekmujejo v online igrah. Poleg tega bi brez igričarjev nVidia in ATi lahko že zdavnaj mirno zaprla štacuno, da sploh ne omenjam, kako bi se to poznalo pri prodaji AMD-jevih procesorjev. Dragi trgovci, imate več kot dobro priložnost, da svojim kupcem tudi kaj vrnete, saj se vam bo na koncu to tudi izplačalo – mar mislite da v tujini majice z logotipi sponzorjev tiskajo kar tako? Ah, če se lahko še malce sklicujem na egoizem – mar boste dopustili, da čez dve leti tuja podjetja poberejo smetano, ki bi jo lahko vi že sedaj? Se vam to zdi natolcevanje? Eden najboljših italijanskih klanov, Tulls, katerega član je tudi Ivo Vidergar, prejema sponzorsko opremo Intelovega distributerja, za dostop do interneta pa skrbi kar njihov nacionalni operater telekomunikacij.

Slovenci veljamo kot narod, ki je na "področju računalništva nekaj naredil", ampak kaj ko večina ljudi še dandanes meni, da so računalniki le koristno pomagalo pri delu, učenju in zbiranju informacij, navdušencev nad igrami pa se drži stigma "mulcev". Zanimivo, kako radi se zgledujemo po zahodnjakih, sami pa ne najdemo dovolj volje, da bi tudi kaj storili in se približali temu idealu.

Vloga, vlogica...

Online igre igranja vlog bodo eksplodirale leta 2003. Kdo bo razočaran?

Everquest II, *City of Heroes, A Tale in the Desert, Dragon Empires, Project Entropia, EVE: Second Genesis, Earth and Beyond, Star Wars: Galaxies, Asheron's Call II*... Najbrž bi lahko zapolnili celo stran, če bi želeli našteti večigralske online igre igranja vlog, ki bodo izšle v letu 2003. Na njihovih škatlah so kot minimalne zahteve sicer navedeni procesorji Pentium II in širokopasovne povezave, vendar je najpomembnejša zahteva nekaj, česar ne morete kupiti v računalniški trgovini: igralci.

Zvst namreč hitro postaja prenatrpana in ni potrebno biti znanstvenik, da ugotovite zakaj. Poglejte si npr. *Everquest*, ki je imel julija na svojih strežnikih 100.000 aktivnih igralcev in ima tako zveste igralce, da ljudje plačujejo do 40 USD mesečno (za strežnik Premium – približno 10.000 SIT) samo zato, da bi igrali. Če ustvarite uspešno igro MMORPG, je to skorajda enako dovoljenju za tiskanje denarja, potem pa so tukaj še dodatne storitve, kot je npr. dodatnih 50 USD za preimenovanje igralca ali 50 USD za preselitev na drug strežnik. Seznam je lahko neskončen.

Vendar, če na zadevo pogledamo na splošno, lahko tovrstna gonja za dobičkom velikih podjetij stori več škode kot koristi. Preprosto ni možnosti, da bi povprečen igralec toliko denarja plačeval več kot enemu podjetju na mesec in večina najbolj zagretih igralcev, ki bi morda igrali več kot eno igro, to tudi že počnejo. In natanko to je bil razlog, zaradi katerega so prekinili razvoj *Ultime Online 2* – *Ultima Online* je bila tako uspešna, da se založnik ustrašil, da bi nadaljevanje slabo vplivalo na število zvestih igralcev izvirnika. Ampak, tudi če si finančno lahko privoščite več kot eno igro, ne boste imeli časa. Tovrstne igre morate igrati nekaj mesecev, dokler se ne prebijete na zelene veje, zato ponavadi ni praktično igrati več kot eno hkrati. V času zaključka redakcije je imel najnovejši poskus – *Neocron* – tako malo igralcev, da smo med igranjem največkrat imeli občutek, da je svet prazen. Enako velja za *Anarchy Online*, čeravno je na sceni že več kot eno leto. Igre MMORPG so sicer velik posel, vendar poganjanje tovrstnih strežnikov stane pravo bogastvo in neuspeh lahko uniči podjetje. Načrtovanih je veliko iger, vendar ne pričakujte, da bodo vse preživele. Razen *Star Wars: Galaxies*, seveda. Te bodo prodali kakšno milijardo izvodov na dan izida še pred zajtrkom...

PCF

Igre *MMORPG* sicer trpijo za pomanjkanjem igralcev, vendar je "fejst" ženska kar precej.

je

NADZOR NAD PREBIVALSTVOM

Kako pridobiti igralce in izboljšati prodajo.

Kako ste lahko prepričani, da bodo igralci čakali na izid vaše igre? Najpomembnejše je imeti igro, ki deluje. *Dark Age of Camelot* je dokazal, da lahko igre MMORPG izdajo brez večjih napak, ampak večina se jih zanaša na popravke po izidu igre. Druga najpomembnejša zadeva je, da morate ponuditi nekaj zares novega. Preveč iger ponuja enako akcijo "igralec-proti-sovražniku", kot v *Everquestu*, in pozabljajo, da nihče na Zemlji ne želi slišati za njihovo od Tolkiena navdihnjeno zgodbo. Zabavnost posamezne teme in okolja, v katero je igra postavljena, se hitro obrabi, ko igralci pričnejo nadgrajevati svoj lik.

Če pa kljub temu niste uspešni, pa poiščite svojega najbolj aktivnega igralca in nekajkrat klonirajte njegov DNK zapis.

Zaradi originalne postavitve, je *Dark Age of Camelot* že ob zagonu doživel uspeh.

Shranite svoje življenje

Vaše življenje na disku – prepričajte se, da imate varnostno kopijo.

Le o čem bi pisali v novicah, če ne bi bilo Microsofta? Raziskovalci programskega orjaka trenutno razvijajo tudi sistem *MyLifeBits*, ki bo uporabljal tehnologijo sodobnih trdih diskov ter omogočil snemanje informacij iz življenja posameznika v digitalni format. Eden od vodij projekta trenutno shranjuje čim več podatkov iz svojega življenja – od člankov, knjig, CD-jev, pisem, računov, fotografij, filmov in govornih posnetkov – in trenutno je shranil okrog 10 Gb podatkov. Mnenje odgovornih na projektu je, da bi pogon, kapacitete 1.000 Gb moral zadostovati za vse potrebne informacije povprečnega človeškega življenja.

Če bi shranili vse, kar v življenju preberete, ne bi porabili več kot nekaj gigabajtov. Dodajte še kakšnih 100.000 fotografij in še vedno ste na samo 10 Gb. Da bi zasedli nekaj več prostora, shranite 100 filmov DVD (okrog 400 Gb) ter številne ure TV programa. In še nekaj – vse bi se nahajalo na vašem notesniku ali podobnem prenosnem računalniku.

Vendar shranjevanje podatkov ni edini namen *MyLifeBits*. Ker je vse shranjeno v digitalnem formatu, sistem sproti izdeluje indeks in tako lahko zlahka poiščete kakršne koli podatke ter jih primerjate z drugimi. Če želite izvedeti, kaj ste počeli v določenem tednu, boste to zlahka našli v dnevniku ter sledili povezavam do prijateljev, s katerimi ste takrat preživljali čas ali pa si ogledate, kaj ste z njimi počeli v zadnjih letih. Seveda je največja težava ob zagonu ideje programska oprema, ki bi spreminjala in zajemala vaše medijske podatke in jih shranjevala v ustrezen format. Druga težava je varnost – predstavljajte si morebitne neslutene težave, če bi podatki prišli v napačne roke.

Corbis

ALI STE VEDELI?

Več Nemcev obišče spletne strani za odrasle, kot je povprečje v drugih državah, če je verjeti raziskavi podjetja NetValue. Nemci naj bi na takšnih straneh v povprečju porabili okrog 1 uro tedensko na prebivalca. Tudi Američani niso veliko boljši: okrog 40,6 milijonov uporabnikov interneta (36 % vseh povezanih v ZDA) je v enem mesecu obiskalo strani s tovrstno vsebino, trdi agencija Jupiter Media Matrix.

DODAJ MED PRILJUBLJENE

www.diyonline.com
Glede na to, da nas lahko različni "mojstri" stanejo ogromno denarja, se vsi radi preizkusimo v izdelavi, predelavi ali obdelavi naših bivalnih prostorov. Tukaj boste našli kup nasvetov za "domače mojstre".

mathforum.org
Matematika na vse mogoče načine je zadnji krik mode, če lahko sodimo po PCF forumu. Na tej spletni strani so obravnavani matematični problemi na različne načine, ki bodo v korist tako dijakom in študentom, kot tudi učiteljem in staršem.

ww.emule.com
Ne, ne gre za odjemalca za izmenjavo datotek, temveč za spletno stran za poete. Njena vsebina bo sicer najbolj koristila študentom anglistike, a boste vsi ljubitelji poezije prav tako prišli na svoj račun.

www.convert-me.com/en/
Pretvorbe enot na tisoč in en način, bi lahko na kratko opisali to spletno stran. Ker se včasih vse preveč lovimo pri teh zadevah, pride pomoč še kako prav.

www.kite.com
Če ste ljubitelji zmajev (takih, ki jih na vrvici prepuščate vetru), potem se boste novih idej in načrtov na tej strani še kako razveselili.

Brez Offica za 98

Naslednja različica *Offica* samo na *Windows XP* in *2000*.

Microsoft Windows xp Home Edition

Sedaj je že skorajda očitno, da bo naslednja različica *MS Offica*, številka 11, tekla samo na *Windows XP* in Windows 2000 z nameščenim Service Pack 3. Ob tem bodo uporabniki Windows 95/98/Me ostali brez nadgradnje. Eden razvijalcev novega paketa je namreč na spletnem forumu *Office* beta povedal, da Windows 95 in 98 "postajajo že prestari" in da so "nezanesljivi". Microsoftovi predstavniki za stike z javnostjo so na to odgovorili s trditvijo, da poslovni uporabniki zahtevajo, da sta zanesljivost in varnost odslej na prvem mestu in da je to razlog za takšno odločitev. Microsoft seveda želi, da ljudje nadgradijo na Windows XP in če bodo svoj najbolj priljubljen paket naredili nezdružljiv s starimi različicami, je to dovolj preprosta rešitev. Vsekakor pa se nam vse skupaj zdi ples na tankem ledu, še posebej če pomislimo, v koliko sodniških primerih se mora Microsoft braniti ta hip, ker je uporabljal svoj monopol v operacijskih sistemih, da bi pospešil prodajo drugih aplikacij. Šest tisoč beta preizkuševalcev je prejšnji mesec prejelo prvo različico *Office 11*, zadeva pa naj bi se v prodaji pojavila sredi leta 2003.

KAKO JE IZMENJAVA DATOTEK SPREMENILA SVET

KRŠKO RADIO 93,4 FM

Aroba d.o.o.

do **20%** popust za nove naročnike na revijo PC Format !!!

INFO : 080 / 1590

KX-FL502CX

NV-GX7

Za nakup Panasonicovih izdelkov v podjetju Aroba d.o.o. novi naročniki potrebujete le kartonček z izpolnjeno naročnino ali pa pustite svoj naslov pri nakupu izdelka !

Novi naročniki revije PC Format v sodelovanju z podjetjem Aroba d.o.o. prejmejo 20% popusta na določenih modelih telefonov, faksih in tiskalnikih, ter 10% na avdio-video komponentah Panasonic.
Omenjeni popusti veljajo za plačilo v gotovini. Popust velja na cenik z dne 1.9.2002.

Panasonic

SC-HT75

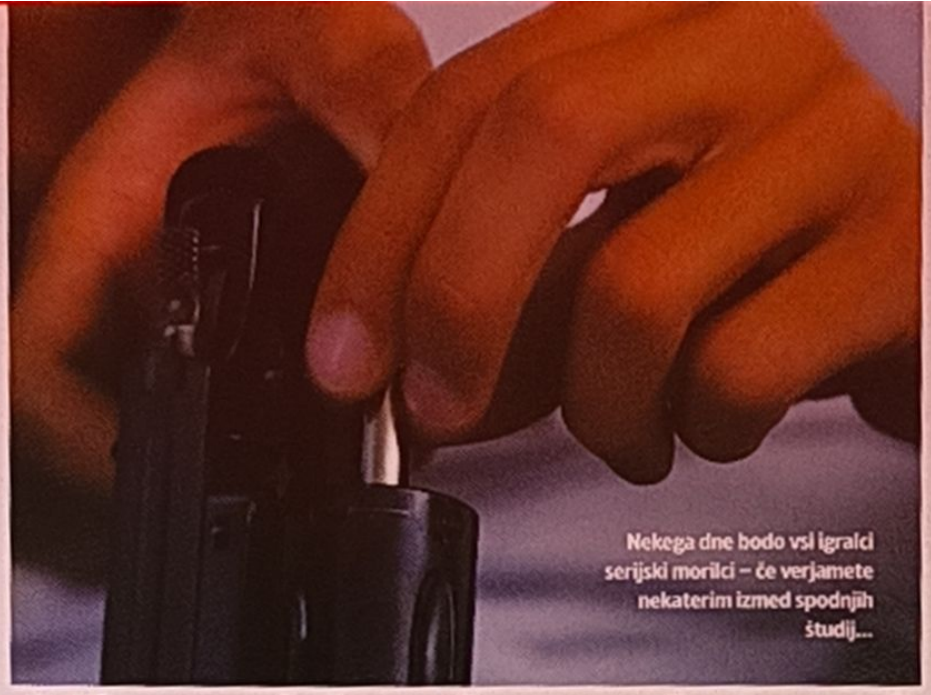
Aroba d.o.o., Šmartinska 152, BTC hala E, 1000 Ljubljana Tel: 01/5484848, Fax: 01/5484849, splet: www.aroba.si

Uigrano moštvo!

Florjančič tisk

Reg. št.: 120100 12779 TMS
za grafično - studijsko pripravo,
tisk in dovršitev tiskovin

2204 Miklavž, Nad izviri 28
tel.: +386 (0)2 62 96 880
fax: +386 (0)2 62 96 887
e-mail: info@florjancic-tisk.si
http://www.florjancic-tisk.si/



Nekega dne bodo vsi igralci serijski morilci – če verjamete nekaterim izmed spodnjih študij...

Ali so video igre zlobne?

Ultimativna študija. Ne prerekajte se z nami.

Video igre – najhitrejša pot do kriminalnega iztirjenca brez palcev, z izbuljenimi očmi in nenormalnim temperamentom ali pa balzam za dušo in telo ter najhitrejša pot do Valhale? Odločili smo se, da bomo enkrat za vselej zaključili z diskusijo, in sicer z znanstveno metodo izbiranja naključnih študij, ki so nam všeč, in ignoriranja tistih dolgočasnih. Nekega dne nas bodo še citirali v sporočilih za javnost. Ha!

RAJE BODITE ANGELČEK

Igrajte igre in cvrli se boste v peklu...

Kot del raziskave tveganja pred boleznijo RSI zaradi igranja iger, so tuji mediji objavili to izjavo 13-letnika, navdušenega igralca: "Ponoči me palci tako bolijo, da moram vstati in jih dati v mrzlo vodo, da bolečina izgine." Fant, počakaj še nekaj let, ko boš cele dneve v pisarni tolkel po tipkovnici.

Angleški princ Charles je zaskrbljen, ker se zaradi igranja iger otroci veliko manj ukvarjajo z branjem in umetnostjo, lani pa je celo želel uporabiti zaslužek od nacionalne loterije, da bi prispeval k njihovi večji razgledanosti. Tip je nekaj mrmral, svet pa se mu je (znova) smejal.

Nekako ob tem času lani je profesor z univerze Tohoku na Japonskem trdil, da otroci med igranjem Nintendovih iger uporabljajo samo sprednji del možganov, za razliko od tistih, ki so se ukvarjali z aritmetiko. Kajti, če ne bi bilo iger, bi se otroci za zabavo, seveda, ukvarjali z matematiko.

"Znanstvena študija" Univerze Stanford v ZDA je dokazala, da se je pri otrocih dveh šol, ki so bili nekaj časa ločeni od iger in gledanja televizije, izkazala veliko manjša doza agresivnosti kot pri vrstnikih. Raziskovalci tudi menijo, da so se otroci bolje znašli v družbi, ko ni bilo iger. Najbrž še niso videli naše jeze, ko nam kdo odvzame igre...

OBČUDUJEMO HUDIČA

V bistvu je lahko igranje koristno...

Igre vzpodbujajo otroke k igranju v parih in majhnih skupinah ter razvijajo spretnosti pogajanja in raziskovanja, če je verjeti znanstvenikom Univerze v angleškem Bristolu, ki so preizkusili 700 otrok med 7 in 16 letom starosti. Med njimi ni bilo igralcev *Mysta*.

Znanstveniki so prav tako ugotovili, da so starši opazili velik napredek v računalniški pismenosti otrok in tudi pri logičnem razmišljanju, kreativnih umetnostih in koordinaciji roke–oči. Vendar ne omenjajo, kako bi naj to vplivalo na sposobnost streljanja s pravo pištolo.

Grdo obnašanje pri fantih je povezano predvsem z genetsko zasnovo in je nato odvisno od vzgoje, če je verjeti raziskovalcem s King's Collega v Londonu. Torej tistega punta niste ukradli zaradi igranja *GTA3*, temveč zaradi slabih genov!

Razvijalec MindGames iz MediaLabs Europe izdeluje igre, ki so posebej namenjene sprostitvi in lajšanju posledic travme in depresivnosti. Prvi izdelek je dirkalna igra z velikanskimi zmaji. Igre: boljša prihodnost za vse [khm].

NASA uporablja igre s polic trgovin, da pomaga hiperaktivnim otrokom in malčkom z nezmožnostjo osredotočanja. Med igranjem spremljajo signale njihovih možganov in tako poskušajo poiskati rešitev, kako jih prisiliti k večji zbranosti.

fwd>>fwd>>

Čudno in bizarno je Barbarino poslanstvo. Tako pravijo. In ker je internet čuden in bizaren, se tam nahajajo čudne in bizarne stvari, ki jih Barbara smrtno resno izbrska.

01 Debate o želeni stopnji realizma v računalniških igrah nikoli ne bodo usahnile, dokler vas končno ne sprijaznim s kruto usodo. Je tole res tisto, česar si želite?

02 No, pa smo dočakali. Genski inženiring je proizvedel super-ljudi, ki niti glave ne potrebujejo več. Kam gre ta svet?

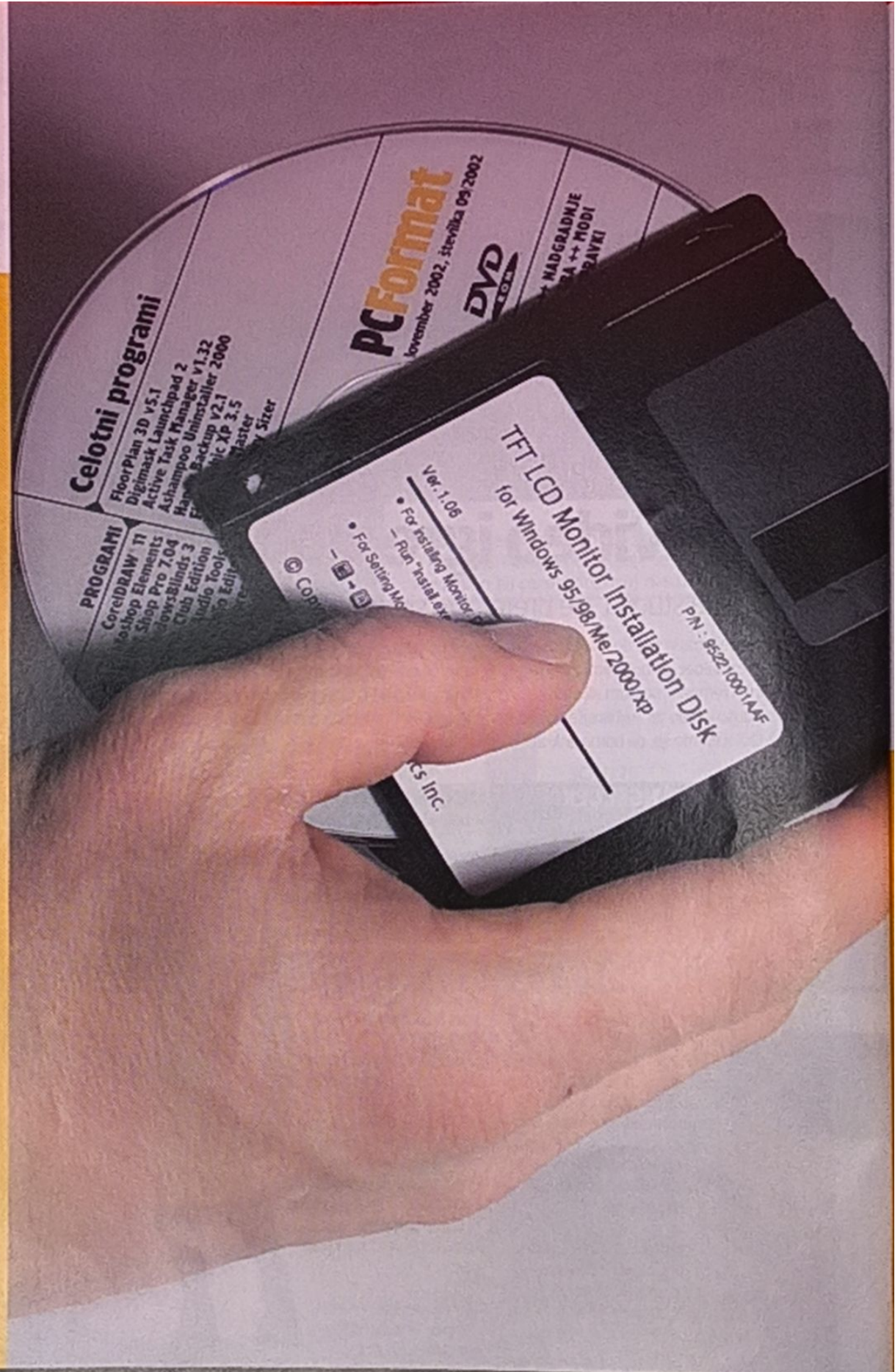
03 Sicer pa je prve rezultate genskega inženiringa prikazal že veliki in nezamenljivi MTV. Beavis and...

04 Če ne bi tekla debata o anonimnosti enega naših bralcev, ki je (v ne najbolj prištevnem stanju) prikazan na tej sliki, bi lahko dodala le: "Brez komentarja." J***, ne pij, če te potem zvija.

ALI SO DISKETE MRTVE?

Gibkim diskom napovedujejo smrt že nekaj časa, vendar se kljub svoji nezanesljivosti ne želijo posloviti. Kako dolgo še?

Nikoli ne zaupajte disketam – zadeve so grozljivo počasne in strahotno ranljive. Navsezadnje pa pomislite, kdaj ste v svojem PC-ju nazadnje uporabili disketno enoto? V uredništvu si datoteke izmenjujemo čez omrežje, vendar tudi ko jih je potrebno prenesti na računalnik izven lokalnega omrežja, raje uporabimo elektronsko pošto. A kljub številnim pozivom k usmrtitvi in več kot 20 let po začetku njihove uporabe, je nezanesljiva disketa še vedno z nami. Intel in Microsoft skupaj delata na tem, da bi proizvajalcem pomagali sestaviti sisteme brez disketnega pogona, a če si ogledate cenike slovenskih računalniških podjetij, boste stežka našli PC brez te enote. "Računalniški industriji gre dodajanje novih stvari dobro od rok, vendar se le redko kdo odloči, da bi kaj odvzel," pravi Steve Whalley, Intelov vodja za tehnološko iniciativo. Steve trdi, da je cena edini vzrok, zakaj disketniki še niso odstranjeni. "V nekaterih primerih bi lahko prihranili neverjetnih 30 sekund pri zagonu sistema, če



>> ALTERNATIVE

Vsakdo želi izumiti naslednika diskete, a zaenkrat uspeva le CD-jem.

DISKETE

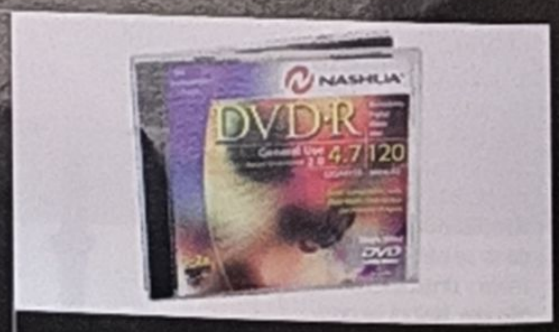
Gibki diski nas spremljajo povsod. No, vsaj še nekaj časa. Lepo se obnašajte do njih in jim ne zaupajte preveč, pa boste OK.

Kapaciteta: 1,4 Mb

CD-R

CD-R je postal že univerzalni standard. Enote so poceni in zanesljive, ampak snemanje 30 Mb na en CD se nam zdi izguba prostora.

Kapaciteta: 700 Mb



DVD-R

Še vedno predragi in trpijo zaradi vojne različnih standardov. Le kdaj bo proizvajalce srečala pamet?

Kapaciteta: 4,7 Gb

Sunrise Computers

LESCE - maloprodaja
Alpska 50
tel:04/5302-660
fax:04/5302-666
email: lesce@sunrise.si

ŠKOFJA LOKA - maloprodaja
Kapucinski trg 8
tel:04/5150-830
fax:04/5150-831
email: sk-loka@sunrise.si

LJUBLJANA - veleprodaja
Leskoškova 12
tel:01/5240-288
fax:01/5240-292
email: info@sunrise.si

Sunrise Master
OHIŠJE: midi tower ATX
OSNOVNA PLOŠČA: Matsonic 9047C+
PROCESOR: Intel Celeron 1.7GHz
SPOMIN: 256MB SDRAM 133MHz
GRAFIČNA K.: INNO G-force4 MX400
DISK: Maxtor 40GB / 7200RPM
DISKETNIK: Alps 1.44 3.5''
CD-RW: LiteON 48/12/48 RETAIL
TIPKOVNICA: Kolink PS/2 SLO
MIŠKA: Logitech Pilot +
139.000,00 Sit

Sunrise Freak
OHIŠJE: midi tower ATX
OSNOVNA PLOŠČA: Matsonic 8137c
PROCESOR: AMD 1800XP+
SPOMIN: 128MB DDR 266MHz
HLADILNIK: Zalman CNPS6000 ALCU
GRAFIČNA K.: INNO G-force4 MX400R
DISK: Maxtor 40GB / 7200RPM
DISKETNIK: Alps 1.44 3.5''
CD-RW: LiteON 48/12/48 RETAIL
TIPKOVNICA: Kolink PS/2 SLO
MIŠKA: Logitech Pilot +
128.000,00 Sit

MONITOR:
PHILIPS 107E
39.900,00 Sit

Zvočniki 5.1:
Creative INSPIRE 5300
28.000,00 Sit

CDji Traxdata:
50CDjev - 3.750,00 Sit
25CDjev - 1.800,00 Sit
10CDjev - 900,00 Sit

PONUDBA VELJA DO RAZPRODAJE ZALOG

VSE CENE SO V SIT IN VSEBUJEJO DDV TER VELJAJO ZA GOTOVINSKO PLACILO

disketne enote ne bi imeli."

Whalley priznava, da so disketam dnevi šteti, vendar zanika, da jih Intel poskuša ubiti. "Naše delo ni, da povemo proizvajalcem, naj se znebijo disketnikov, temveč da jim omogočimo, da to storijo, če bodo želeli. Nekatere značilnosti Windows zahtevajo disketo, vendar delamo z Microsoftom, da bi jih odstranili."

Seveda pa je poglaviten razlog, da so gibki diski še vedno z nami, združljivost navzdol. Diskete delujejo tako na najnovejših PC-jih, kakor tudi na porumenelih strojih za urejanje besedil s konca osemdesetih, ostajajo pa tudi najhitrejši način za prenos majhnih datotek med nepovezanimi PC-ji. Na disketo lahko navsezadnje spravite nekaj deset tekstovnih dokumentov ali spletnih strani in to so datoteke, ki jih večina uporablja. Seveda pa je tukaj nezanesljivost. Že nekaj časa namreč sumimo, da so diskete manj zanesljive kot so bile nekoč, zato je pet članov uredništva *PCFormata* vzelo po eno disketo in jo en teden nosilo naokrog v žepih. Ko smo na koncu poskusa želeli z njih prebrati tri slikovne datoteke, nam ni uspelo odpreti nobene. Očitno diskete dandanes izdelujejo iz manj vzdržljive plastike, da prihranijo na stroških, pa tudi preizkušajo jih najbrž ne več. Težava pa so tudi prašne glave enot v kiberkavarnah in v šolskih računalnikih, s katerih se prah se nato prenaša na vse diskete, ki gredo skozi te enote.

Disketam torej gre zaupati samo za prenos datotek (pustite izvirno kopijo na trdem disku, v uredništvu pa je navada, da se med prenosom posnameta dve identični diskety), nikakor pa jih ne uporabljajte za shranjevanje podatkov. Večina se tega zaveda, a zakaj so še vedno priljubljene, če odmislimo najlažjo možnost zagona sistema? Nove tehnologije so sicer na voljo, vendar je nekakšna navada, da večino uporabljamo za shranjevanje podatkov in ne za prenos le-teh. Jeff Ash, podpredsednik marketinga pri enem od največjih proizvajalcev disket, Fuji Film, pravi: "Sicer so novi formati za shranjevanje na voljo, vendar diskete služijo svojemu namenu. So priročne, delujejo in ljudje jih uporabljajo. Že zdavnaj smo se naučili, da se bo izdelek prodajal še nekaj let, tudi ko v očeh javnosti postane zastarel." **PCF**

DISKI ZIP

Poceni in zanesljivi, zato bi morali nadomestiti diskete za vedno? Že, ampak poznate koga, ki jih uporablja?

Kapaciteta: 750 Mb

ELEKTRONSKA POŠTA

Največja grožnja disketam. Če je datoteka dovolj majhna, da jo spravite na disketo, je tudi dovolj majhna za elektronsko pošto.

Kapaciteta: do 2 Mb je olikano

USTAVI SE!
105.2 Mhz
ANTENA SMS
ANTENA SMS
Pošlješ SMS z geslom R ANTENA, na številko 041 300 300 in izveš naslov skladbe in izvajalca, ki se trenutno predvaja.
SMS RADAR
SMS RADAR
Pošlješ besedilo LRADAR na številko 1919 in dobil boš sms z lokacijami najbližjih radarjev po Sloveniji. Samo Ljubljana - RALJ pošlji na 1919.
ANTENA RDS
ANTENA RDS
Preberi kaj poslušaš! Podatki o skladbi na R S-u!
USTAVI SE!
NA FREKVENCI
105.2 Mhz
RADIO ANTENA
105.2Mhz
Vedno zažge...
GLASBENE ŽELJE 01 242 90 90
FILMSKI FORUM 01 242 90 91
SMS NABIRALNIK 041 300 300
TRŽENJE 01 242 56 36
DESIGN: ene@bad-candy.com

Na tokratnih diskih

Naš neutrudljivi disk-mojster je z vami tudi v novem letu.

Pozdravljeni. Novo leto je pred vrati in čas je za vse tiste pomembne življenjske ali poslovne odločitve, ki si jih vedno zastavljamo prve dni januarja, potem pa tako hitro pozabimo nanje. Seveda boste tudi letos izgubili nekaj kilogramov, se povzpeli na Mount Everest, sprogramirali lastno igro in prenehali kaditi. Kot vsako leto. Šalo na stran, želim vam leto, ki bo čim bolj skrojeno po vaših željah in seveda dovolj močan karakter, da izpolnite vsaj eno novoletno odločitev.

Če ste si kot novoletno odločitev zadali nalogo zasesti vrhove glasbenih lestvic, ter tako zasloveti, zaslužili velike denarce in živeti srečno do konca svojih dni, vam morda pripomore naš tokratni DVD. Naložite celoten program *Hop Hop eJay*, skomponirajte svojo rap skladbo in pokažite Eminemu in družbi, kako se zadevam streže. Program žal zaseda več kot 600 Mb in ga zaradi tega nismo mogli vključiti na našo CD izdajo, začetne nasvete za delo pa poiščite na strani 94.

V kolikor vaša odločitev zadeva vaš PC, ste si morda zadali nalogo, da ga boste spravili v red in končno iz njega iztisnili največ. Na tokratnem disku vam prinašamo program *Micro-Scope 8*, za katerega je bilo ob izidu potrebno odšteti več kot 150.000 SIT, še vedno pa ga uporablja marsikateri serviser računalniške opreme. Priročno.

Kar pa zadeva igre, vam prav tako ne bo dolgčas. Blizzard je šest mesecev po izidu *Warcrafta III*, ki je postal najhitreje prodajana PC igra vseh časov, izdal demo, tako da boste tudi tisti, ki je doslej niste igrali, videli, čemu takšna panika. Če jo igra naš Ivo, ni razloga zakaj je ne bi tudi vi, če vam tovrstne zadeve ne dišijo, pa se boste morda zadovoljili z *Rollercoaster Tycoon 2*, *Harry Potter and the Chamber of Secrets*, *Tennis Masters 2003*. Naš DVD je seveda tudi tokrat prepoln in prinaša tudi demonstracijske različice *Impossible Creatures*, *Total Immersion Racing*, *GI Combat*, *Deadly Dozen: Pacific Theatre*, *Ballerburg* in druge.

nebojsa@videotop.si

HIP HOP EJAY

Celoten program

Pred pojavom *eJaya* so bili glasbeni programi večinoma pretirano dragi in tako zapleteni, da ste najprej morali kakšnih šest let listati po priročnikih, preden ste zadevo sploh uspeli namestiti. Potrebovali ste tudi mogočno strojno opremo. Če ste si lastili približno toliko računalniške moči, kot bi je zadostovalo, da bi koga poslali na Luno in nazaj, je vaš računalnik celo lahko proizvedel kakšen nedolžen pisk ali dva.

Na srečo pa mi živimo v bolj veselih časih, ko ima tudi najbolj skromen domači PC dovolj moči, da vaš talent pretvori v melodijo. Seveda pa potrebujete pravo programsko opremo in mi vam prinašamo *HipHop eJay*. Zadeva je tako preprosta, da je celo nekaterim piscem pri PCFormatu uspelo med malico ustvariti lastne skladbe. Nasvete najdete na strani 94, vsekakor pa je največja zabava zagotovljena, če se s programom poigrate sami.

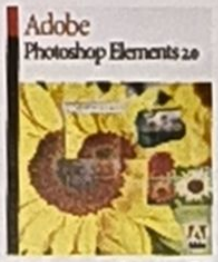
SAMO DVD

MICRO-SCOPE 8

Celoten program

Micro-Scope je mogočno orodje, ki vam omogoča, da si ogledate, kaj se dogaja pod pokrovom vašega PC-ja. Ko boste program namestili, se bo zadeva skopirala na prazno disketo – naložite sistem z nje in vstopili boste v vmesnik v slogu DOS-a, kjer vam bodo na voljo testi in pregledi, s katerimi boste preizkusili vsak najmanjši košček vašega stroja.

Program bo preveril trdi disk, RAM, predpomnilnik in grafično kartico, ter poiskal morebitne strojne težave. Tako boste na preprost način dobili odgovore na vprašanja, ki vas morda mučijo zadnjih nekaj tednov. Kot je, na primer, večno vprašanje o tem, ali tisto sesuvanje vašega sistema povzročajo zanič shareware programi ali pokvarjeni pomnilniški moduli? Ali vaš trdi disk dosega svojo optimalno hitrost? In kako hitro pravzaprav deluje vaš procesor? Program omogoča tudi diagnostične preglede vašega procesorja, nastavitev IRQ in DMA, zvočnikov in mnogo več.



ADOBE PHOTOSHOP ELEMENTS 2.0

Preskusna različica

Če menite, da so grafični programi praviloma dragi kot žafran, potem si še niste ogledali cene *Adobe Photoshop Elements 2.0*. Sicer oskubljena različica industrijskega standarda za obdelovanje grafike *Adobe Photoshop* bo zadostovala za večino uporabnikov, skozi njegove ukaze pa boste pluli veliko preprosteje, kot skozi vmesnik *Photoshopa*. Program torej ponuja popolno kombinacijo zmogljivosti in preproste uporabe, tako da lahko s svojimi fotografijami počnete natanko tisto, kar ste želeli narediti.

Če si želite ogledati, kaj program zmore, pa se z grafičnimi programi še niste ukvarjali, bo najbrž najbolje da odlistate na stran 96 ter si ogledate nekaj naprednih tehnik za *PhotoShop*, ki so v *Elements* skorajda identične. Ali pa obrnete na stran 102 ter s pomočjo naših nasvetov obdelate nekaj lastnih digitalnih fotografij.

>>>>DRUGE DOBROTE TEGA MESECA

Warcraft III

Blizzard je naposled izdal demonstracijsko različico igre, ki je za marsikoga tudi najboljša strategija leta 2002. *Medieval: Total War* sicer res ima svoje goreče privržence, vendar je tretje nadaljevanje ene najbolj slovitih serij PC iger vseh časov uspešno nasledilo svoje prednike. Postal je najhitreje prodajana igra vseh časov – verjeli ali ne, so v prednaročilu prodali 4,5 milijona izvodov – demo pa vam prinaša celoten prolog za igro, ki se razteza čez prvih pet stopenj. Poženite učni vodič k igri, ki vam bo povedal, kaj vam je storiti.

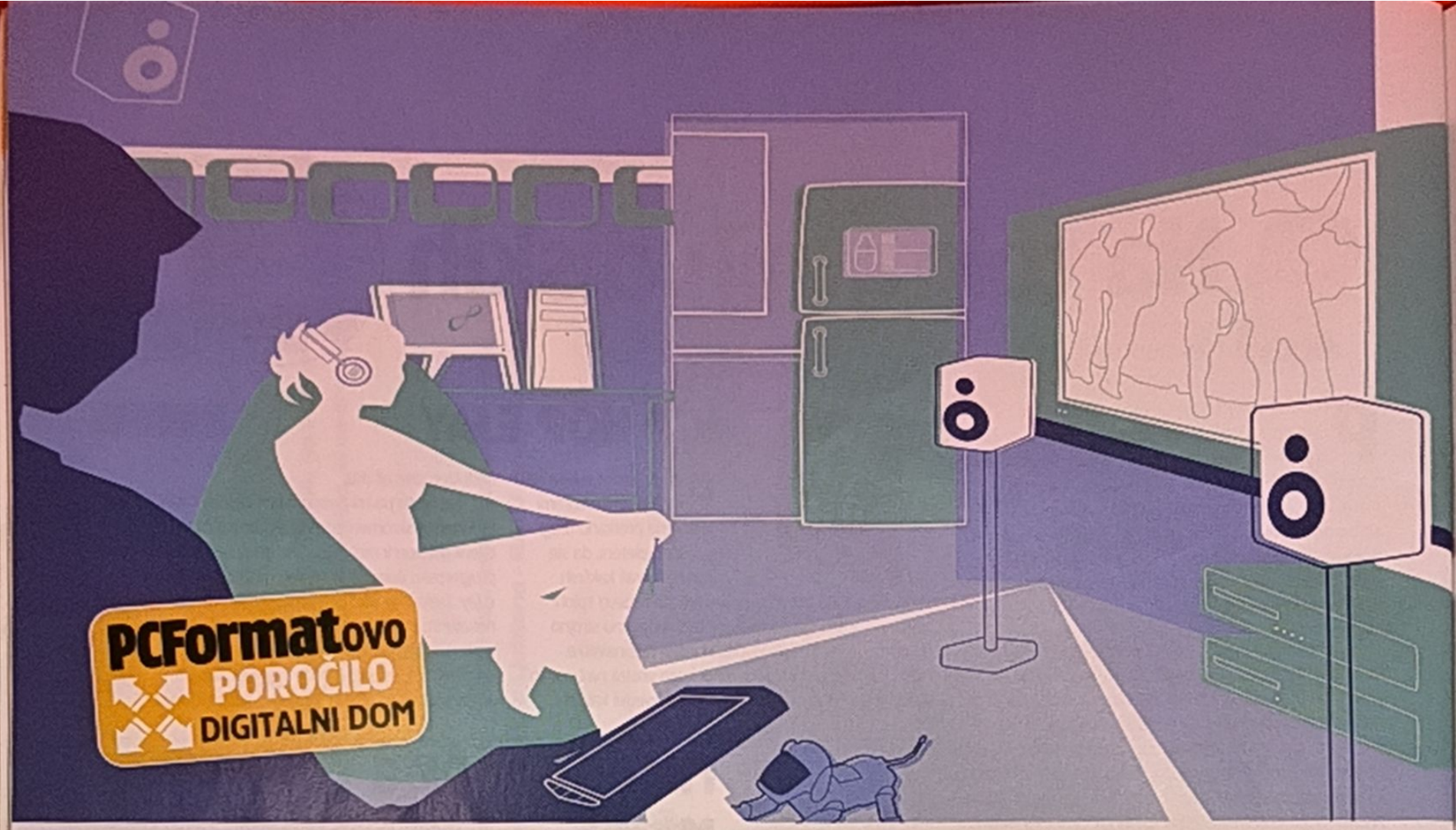
Dodatki za igre

SAMO DVD

DVD izdaja *PCFormata* kot običajno prinaša tudi številne dodatke za igre. Če jih preprosto naštejemo: *Warcraft III 1.1 Map pack*, *Rollercoaster Tycoon 2 Scenarios*, *UT 2003 HQ Map Pack*, *Championship Manager 01/02 Update*, *Stronghold Crusader*, *Half-Life SDK*, *Quake III Arena SDK*, *Deus Ex SDK*, *Return To Castle Wolfenstein*, *Battlefield 1942 Merciless*, *RTCW: Wild West 1.2*, *Half-Life: Natural Selection*, *Half-Life: Train Hunters*, *Half-Life: Heart of Evil*, *UT: Third Reich*, *50 Great NWN Modules*, *Quake III Arena: Defrag 1.7*.

OpenOffice 1.0 SLO

Navidezna pisarna, ki je tako v svetu, kot tudi pri nas povzročila precej govora o tem, ali se sploh še splača kupovati celoten *Microsoftov Office*, se znova nahaja na našem CD in DVD-ju. Če zadeve doslej še niste preizkusili, vas pozivamo, da to storite sedaj – na strani 100 vam prinašamo vodič z nekaj nasveti, ki vam bodo pomagali v samem začetku in uvajanju v program, istočasno pa se veselimo vašega morebitnega mnenja o uporabnosti paketa. *OpenOffice 1.0* je preveden v slovenščino.



DIGITALNI DOM

PC-ja nikar ne izženite v spalnico – postane naj vozlišče v vašem domu. Naj vam *PCFormat* pojasni, kako lahko to storite.

Besede **Luis Villazon**

Futurologi se pogosto zmotijo. Še danes ni lebdečih mest ali kolonij na Marsu, pa tudi osebnih letalskih nahrbtnikov še vedno ni mogoče kupiti. Sedaj pa trdijo, da se bo PC razvil v živčni center digitalnega doma. Je ta napoved verjetna ali pa gre za še eno predvidevanje iz kristalne krogle?

Med hojo po pesku do vhodnih vrat mi plastična ptica na eni izmed vej sledi s pogledom. Radijska antena v njenem repu oddaja sliko nizke ločljivosti, ki se snema preko kamere s fiksno fokusno lečo v kljunu. Vhodna vrata so v obliki monolitne plošče brez kljuke in zvonca, a ko se jim približam, se iz zvočnika nad njimi zasliši: "Samo trenutek, takoj pridem." Po stopnicah odmevajo koraki.

Pametni domovi so del prihodnosti vse odkar so nam opekači pokazali, kaj je mogoče storiti s kruhom. Natančna definicija "pametnega" se je skozi leta spremenila, vendar je bil osnova sanj vedno dom, poln elektronskih naprav, ki naj bi nam olajšale življenje ali pa ga napravile bolj zabavnega. Nekatere naprave, kot so daljinsko krmiljena garažna vrata, so bile izumljene, takoj ko so jih predlagali. Druge, kot so osebni robotski služabniki, še vedno niso na dosegu rok, vendar je želja po tehnologizaciji doma močna.

Posledično se nam dandanes po stanovanju valja veliko naprav in kljub temu ni življenje nič lažje. Pravzaprav je še bolj zapleteno. Del razloga za to je dejstvo, da se naprave ne znajo sporazumevati med seboj, zato sanje o pametnem domu postajajo vse

bolj sen o povezanem domu.

"Običajno se strinjamo, da se bodo računalniki, komunikacije in potrošniška elektronika v bližnji prihodnosti združili," pravi David Baillie iz LSI Logic Europe Ltd. "Zato pa še ni jasno, kako bo ta infrastruktura delovala." Vaš daljinski krmilnik za TV, otroški monitor, Wi-Fi LAN, brezžični telefon in prenosnik z Bluetoothom uporabljajo brezžično komunikacijo, a nič od tega ni združljivo. Baillie meni, da je najpreprostejši način za njihovo združitev uporaba centraliziranega vozlišča, ki sprejema vse te različne standarde in jih prevaja. "Srce [povezanega doma] je prehod. Ta naprava lahko sprejema digitalno vsebino v več formatih, ki so potrebni za prenos po hiši. Četudi je prehod postavljen ob televizor, kot set-top škatlica, bo skoraj zagotovo uporabljal brezžično komunikacijo. Ta bo potekala znotraj brezžičnega domačega omrežja, s pasovno širino 50 Mbit/s za zahtevnejše aplikacije in počasnejšim Bluetoothom za manj zahtevne naloge."

Vsi poznajo TV na PC-ju, Windows Media Centre pa PC postavi na TV.

PC je že dovolj močan, da se obnaša kot digitalni vladar, vendar se mu sedaj še ni ljubilo vzeti korobača v roke. 25 let je PC tiho ždel v pisarni, spalnici, kjer so ga uporabljali le kot dragocen kos pohištva, kajti tedaj je veljalo, da je večji računalnik tudi močnejši – poskusite to filozofijo prodati Ferrariju. Končno (za kar gredo zasluge iMacu) se to spreminja. Po desetletju počasne rasti, se sedaj PC-ji spet krčijo, saj je vse več komponent integriranih na osnovno ploščo. Grafika, zvok in LAN je sedaj moč postaviti neposredno na ploščo, Mini-ITX pa ponuja celo na osnovno ploščo integriran procesor. Cena in velikost sta manjša, zato se lahko pojavljajo nova radikalna ohišja, ki lepo spadajo v dnevno sobo.

Še več, brezžične tipkovnice in miške se ne zanašajo na neposredno infrardečo komunikacijo, zato lahko tipkovnico vzamete v naročje in ležete na kavč, kakšna vrsta priključka TV-out pa je na današnjih grafičnih karticah že nekaj običajnega. PC je bil vedno najboljša platforma za elektronska sporočila in igre. Edini razlog, da so set-top škatlice sploh lahko pomočile noge v te vode, je zato, ker se je PC vedno bal pokazati svoj obraz v javnosti dostopnih delih hiše. Do sedaj.

WINDOWS PAMETNI ZASLONI

Je to spletna ploščica? Prenosnik? Dlančnik? Je vse obenem in nič od tega.

Windows Powered Smart Display, nekoč znani kot Mira, bodo popeljali zaslone na naslednjo stopnjo. Namesto da bi uporabljali kratek kabel VGA, pametni zasloni komunicirajo brezžično. Windows XP Pro že podpirajo Remote Diagnostic Protocol, ki omogoča, da celo omrežje uporablja eno miško, tipkovnico in zaslon. Enak protokol prenaša slike z namizja na pametne zaslone. Ti zasloni imajo lasten procesor, ne pa tudi trdega diska in pomnilnika, tako da podatki ostanejo na PC-ju. Če se povezava prekine, zaslon počrni, vendar ne izgubite podatkov in takoj ko boste spet v desegu, se povezava znova vzpostavi. Ne samo da 802.11b podpira 40-bitno kriptiranje, RDP poskrbi še za 128-bitno zaščito, kar nepozvanim preprečuje dostop.

Smisel vsega tega je v tem, da lahko do PC-ja dostopate iz katere koli sobe. Podobno lahko počnete s prenosnikom, čeprav je manj priročen. Pametni zasloni zavoljo Win CE.NET podpirajo prepoznavanje pisave in zaslonsko tipkovnico.

Zaradi omejene pasovne širine zaslon ne nima tako visoke frekvence osveževanja, ki bi zadovoljevala igričarje, vendar naj bi v različici 2 to odpravili. Medtem so NEC, Philips in ViewSonic zaslone že izdelali in jih bodo pričeli prodajati že naslednji mesec.

Philipsov model bo prvi prispel na prodajne police.

NAJ VAS SPLET SPAMETUJE

Želite izvedeti še kaj več o čudežu domače avtomatizacije? Odpravite se na splet...

AUTOMATED HOME

www.automatedhome.co.uk

Stran, polna izdelkov, ki časti domačo avtomatizacijo. Tukaj najdete vse, od inteligentnih sesalcev pa do programirljivih pralnih strojev in kopico ostale opreme, ki jo lahko nadzorujete preko PC-ja. Veliko nasvetov o čudaških napravah, sodelujejo pa tudi bralci, ki stvari sami preizkusijo.

LET'S AUTOMATE

www.letsautomate.co.uk

Če bi Jonas rad opremil otroka z daljinsko krmiljenimi zavesami, bi se odpravil sem – to je obširni katalog za digitalni dom. Imajo brezžične računalniške mikrofone, sisteme za odpiranje garažnih vrat in varnostne sisteme – vse je mogoče priključiti na PC.

HABITEK

www.habitek.co.uk

Saj poznate spletne reklame, ki propagirajo brezžične video kamere? Ste kdaj kliknili nanje in spoznali, da jih prodajajo le v ZDA? No, dobite jih tudi na tej strani luže – v VB – omislite pa si lahko tudi računalniško nadzorovane luči in gospodinjske naprave X10. Habitek ponuja tudi HAL, s katerim glasovno komunicirate s PC-jem.

DEXUS

www.dexus.si

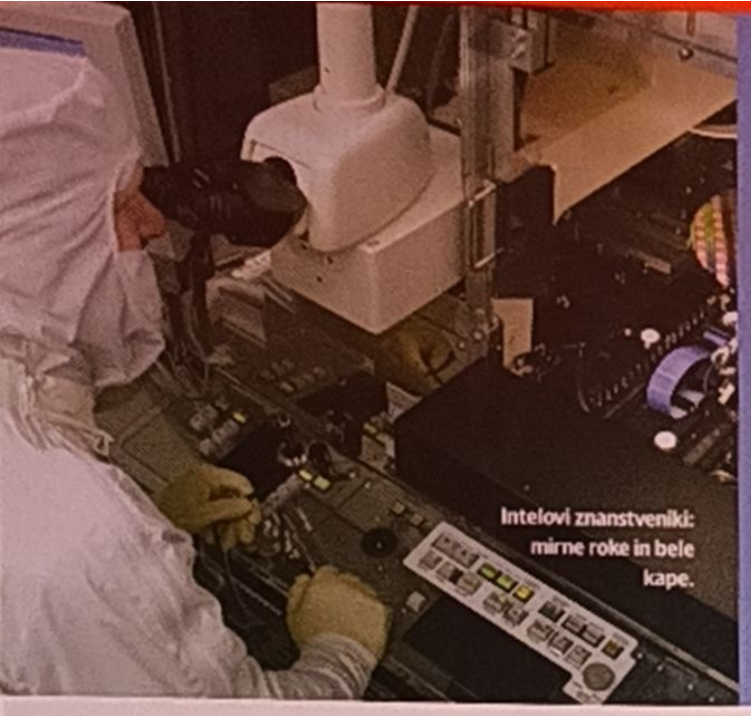
SLIKA DIGITALNI DOM_DEXUS.JPG

Sicer ne posebej lepo oblikovana stran, vendar gre za uradnega zastopnika izdelkov X10 v Sloveniji. Na strani izveste osnove o delovanju sistemov, lahko pa kak izdelek tudi naročite. V kolikor iščete profesionalen nasvet, vam bodo znali tudi korektno svetovati.

MINI-ITX

www.mini-itx.com

Kadarkoli izdajo nove plošče in ohišja Mini-ITX, jih boste najprej našli tukaj. Gre za avtoriteto na področju dnevni sobi prijaznih računalnikov, ponujajo pa kopico nasvetov in praktičnih načrtov za gradnjo ultra majhnih in super tihih računal.



Intelovi znanstveniki: mirne roke in bele kape.

INTEL BANIAS

Zakaj bo Intelov naslednji čip zlata mana za digitalni dom.

Intel pripravlja tehnologijo, za katero upa, da bo pospešila vstop PC-jev v dnevno sobo. Intelov novi mobilni procesor s kodnim imenom Banias, je predelan Pentium III s kopico zanimivih značilnosti. Čip bo primeren za prenosnike, saj je zavoljo nizke porabe energije in posledično manj segrevanja ideal sistemskih integratorjev. Ko ne bodo v uporabi, se bodo izključili nekateri deli procesorja in tako prihranili energijo. Toshiba je predstavila skoraj da neslišen prenosnik, ki je predvajal video MPEG4 s 30 sličicami/s in porabil le 7 W energije. Ko se je prestavil v spalni način, je potrošil le en watt.

Novi čip bo zelo uporaben tudi v okolju digitalnega doma. Čipi bodo optimizirani za podporo različnim brezžičnim omrežnim protokolom, kot sta 80211a in 80211b. Antene, vgrajene v Baniasovo osnovno ploščo, bodo sistemu omogočale dostop do interneta, ne da bi bilo potrebno dodati in konfigurirati omrežno opremo. Prenosnost pomeni, da čip ni omejen na notesnike – Intelovci upajo, da bo njihov silicij našel mesto v set-top škatlicah, osebnih video snemalnikih, dlančnikih in omrežni opremi.

Intelu je za petami AMD, ki prav tako dela na čipu z majhno porabo in vgrajeno brezžičnostjo – čeprav je znanih le malo podrobnosti. Oba izdelka naj bi najavili v začetku letošnjega leta, zato še ne vemo, katere čudaške, a prelepe naprave jih bodo uporabljale.

"Vozliščni PC bo postavljen v dnevno sobo in bo odprl garažna vrata ko ga boste poklicali po telefonu"
SEAMUS TWOHIG, IDEAL

Na steni hodnika je obešen uokvirjen LCD zaslon. Na zaslonu opazim svojo doprsno sliko, ki je bila posneta, ko sem si ogledal ptiča. Pod njo je več polij, kjer so zapisane podrobnosti o meni, vzete iz digitalnega adresarja, osvetljeno pa je polje s sestankom. V trenutku se zaslon ponastavi in sporoči: "Ni novih sporočil."

Seamus Twohig je vodja marketinga izdelkov pri Idealu, britanski podružnici Bell Micra. V njegovi viziji prihodnosti so vsi senzorji in izhodne naprave v vašem domu že povezani kot živčni končiči velikanskih možganov. "V mojem detektorju dima sta med seboj povezana detektorski in alarmni del in nabita na isti zid. V prihodnosti bo detektor morda še vedno tu, alarm pa bom slišal iz zvočnikov na televizorju ali mobilnega telefona – ali pa na kak drug, primernejši način. Vaš poslovni računalnik bo ostal v pisarni ali spalnici, zato pa bo drug vozliščni PC stal v dnevni sobi in odpiral garažna vrata, ko ga boste poklicali po telefonu. Lahko bo tudi nadzoroval varnost doma in vas pred spanjem opozoril, da ste na podstrešju pustili odprto okno. S spletnimi kamerami bi lahko nadzorovali otroke med spanjem, slika pa bi se prikazala v kotu televizijskega zaslona.

Pridem v dnevno sobo. TV je staromodni širokozaslonski model s katodno cevjo, vendar prikazuje vremensko poročilo španske televizijske postaje, ki jo sprejema preko digitalne set-top škatlice. Gostitelj mi razloži, da se naslednji teden odpravlja na smučanje v Pirineje in ga zanimajo snežne razmere. Nato zamrzne program in ta se samodejno posname na disk v formatu MPEG4. Vozliščni PC, ki to nadzira, je postavljen na visoko polico in lučka za aktivnost omrežja Wi-Fi neprestano utripa.

Smešna stvar pri utopiji povezanega doma je, da se vsi strinjamo, da si ga želimo, vendar nihče ne ve, zakaj. Zabaviščne aplikacije, ki potrebujejo širokopasovne komunikacije, kot je recimo video na zahtevo, so priljubljene, a ker so prenosni predvajalniki DVD tako poceni, nas zanima, če bo to res ubijalska aplikacija. Patrick Mitchell je predstavnik podjetja TerraTec, ki je eden močnejših razvijalcev avdio-vizualne zabave in celo on ne pozna odgovora. "Menim, da ne bo šlo za eno

Če veliki računalniki predstavljajo prvo generacijo računalnikov in so bež škatlice druga, potem so pametni zasloni tretja.

samo 'ubijalsko aplikacijo', ki bo PC-ju omogočila prodor v srce doma – na voljo bo več aplikacij, ki bodo imele skupen učinek, da večina ljudi ne bo mogla upravičiti izostanka PC-ja doma. Zamislite si, da samo prikličete video ali glasbo, ki si jo želite – iz katere koli sobe v hiši in le-ta se predvaja na najbližjih zvočnikih ali zaslonu. Ta koncept ohranja modularnost – kar pomeni maksimalno izbiro na vseh področjih komponent, obenem pa ohranja integriteto samostojnega sistema, torej je to podobno teoriji komponent hi-fi."

PC kot lepilo delov potrošniške elektronike je privlačna zamisel, toda Steve Turner, Philipsov

presis prevajalni sistem

POTREBUJETE POMOČ PRI PREVAJANJU?

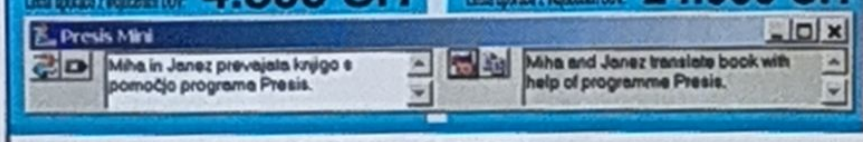
ELEKTRONSKI SLOVARJI

Prevajalni sistem Presis z vgrajenim pomnilnikom prevodov je odlično orodje za pomoč pri prevajanju iz slovenskega v angleški jezik. Zaradi samodejnega prevajanja, ki upošteva osnovne slovnične značilnosti obeh jezikov, še posebej slovenskega, je prevajanje z njegovo pomočjo hitrejše in udobnejše.

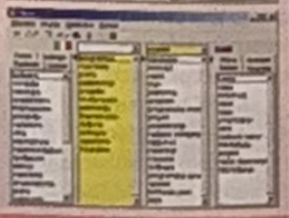
IZJEMNA PROMOCIJSKA CENA ZA PRVIH 1000 UPORABNIKOV!

presis - osebni paket
slovensko-angleški modul, vmesnika MINI in IE
Letna uporaba z vključenim DDV: 4.800 SIT

presis - poslovni paket
slovensko-angleški modul, vmesniki MINI, IE in PRO
Letna uporaba z vključenim DDV: 24.000 SIT



Slovar slovenskega knjižnega jezika	20.800 SIT
Veliki angleško-slovenski slovar	17.700 SIT
Slovensko-angleški slovar	16.680 SIT
Veliki nemško-slovenski slovar	17.700 SIT
Veliki slovensko-nemški slovar	16.680 SIT
Veliki italijansko-slovenski slovar	17.700 SIT
Evropski slovar	9.990 SIT
Slovensko-angleški pravni slovar	12.800 SIT
Veliki ugankarski slovar	9.600 SIT

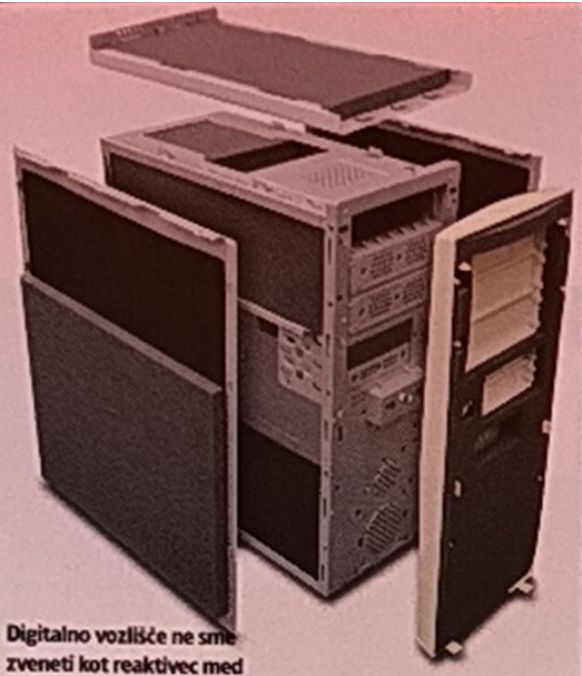


NOVO!

Angleško-slovenski in slovensko-angleški poslovni slovar	12.900 SIT
Hiper slovar italijanskega in slovenskega jezika	9.600 SIT
Amebisov besedni zaklad	6.900 SIT

AMEBIS

Amebis d.o.o., Bakovnik 3, p.p. 69, 1241 Kamnik
Tel./fax: +386 1 831 10 35, e-mail: info@amebis.si, http://www.amebis.si



Digitalno vozlišče ne sme zveneti kot reaktivec med vzletom.

TIHO DELOVANJE

Lep izgled ni dovolj, če PC zveni kot mešalec za beton.

Tako kot človek, ki na letalu sedi ob vas, vaš PC ni le grd, temveč tudi hrupen. Tipični sistem s PIII med umirjenim delovanjem oddaja 43 dB – tako kot pogovor. Če boste svojega partnerja želeli prepričati, naj računalnik postane del dnevne sobe, ga boste morali najprej utišati.

Najbolj glasna komponenta je običajno napajalnik. Krogelčni ležaji se uporabljajo, ker so poceni, vendar proizvajajo kar precej hrupa. QuietPC.com prodaja poseben model za 120 EUR, ki vaš računalnik močno stiša. Tihe ventilatorje lahko kupite tudi za procesor in grafično kartico, vendar lahko greste še korak naprej in povsem opustite aktivno hlajenje. Ventilatorji le zvišajo učinkovitost reber; če so le-ta dovolj velika, bodo toploto odvajala že zaradi konvekcije. NA P4 in GeForce4 pasivni hladilniki spominjajo na bakrena peresca in zavzamejo veliko prostora, vendar svoje delo opravljajo dobro in še čisto tihi so.

Tudi trdi diski onesnažujejo okolje s hrupom. Moderni trdi diski plošče vrtijo z 10.500 obr/min, vendar glave proizvajajo občasen hrup, na katerega se težko navadite. Hrupa trdega diska ne morete odpraviti, lahko pa ga udušite. Akustična ohišja so izdelana tako da hrup odvajajo s toploto. To je pomembno zato, ker bi se popolnoma zaprti diski pregrevali.

S temi ukrepi boste dobili PC, ki je tišji od mehurčkov v pivu. Vse dokler ne zaženete igre, kot je Battlefield 1942.

strateški načrtovalec, pravi, da bo potrebno prej marsikaj postoriti. "Težava prehoda je v tem, da se podjetja na začetku ukvarjajo z združljivostjo z njihovimi obstoječimi izdelki, nato pa poskušajo doseči kritično točko z dodajanjem manjkajočega. Nokia že izdeluje telefone, zato jim poskuša dodajali funkcionalnost drugih naprav. PC je drugačen, saj je že sedaj večnamenska naprava in poskuša dodati zabaviščno vsebino. A medtem ko so set-top škatlice oblikovane na osnovi klasičnih horizontalnih ohišij, je PC zgrajen okoli vertikalnega standarda, zato nisem najbolj prepričan, da gresta industriji v isto smer. PC ni zabaviščni medij – težava ni v strojni opremi, temveč v industrijskih standardih."

Težavni niso le standardi – na poti konvergence leži več ovir z nalepko "intelektualna lastnina". Filmski studii le neradi licencirajo svoje izdelke za predvajanje preko interneta, leta 1999 pa je skupina ameriških televizijskih postaj tožila kanadsko spletno stran iCraveTV.com, saj so ti preko interneta predvajali ponovitve programa. Prav tukaj pa je koncept PC-ja kot digitalnega vozlišča najmočnejši. Nobena druga škatlica ne zmore dostaviti želenih informacij, PC pa lahko brezšivno pošilja podatke iz različnih virov in po potrebi prevaja med različnimi formati.

"Ljudje kmalu ne bodo mogli upravičiti izostanka PC-ja iz doma."
PATRICK MITCHELL, TERRATEC

Jonathan Lambeth, vodja širokopasovnih uslug pri AOL VB, meni da so ubijalske aplikacije že tukaj, le da jih še nismo opazili. "Rast TiVa je bila počasna, a ker sem navdušenec, sem si ga omislil in povsem je spremenil moj način gledanja televizije. Širokopasovne povezave postajajo običajne in čeprav še velika večina uporablja modernski dostop, se stvari počasi spreminjajo na bolje. Nihče ne verjame prednostim elektronske pošte, dokler je ne preizkusijo. To je povsem drugačna oblika komunikacije. Osebne video konference bodo imele prav tako velik vpliv kot elektronska pošta. Ljudje se še ne zavedajo, kako dobro je videti sorodnike ali prijatelje z druge strani sveta in zato plačevati fiksno vsoto.

"Izbriši taščo!" Aplikacije, kot je *inControl*, omogočajo nadzor nad hišo kar iz PC-ja.

LCD zaslon na hladilniku prikaže, da bo paket piščančjih prsi v hladilniku varen za uživanje le še 18 dni. Predlaga dva možna recepta. Medtem ko moj gostitelj pripravlja kavo, izbere enega in ko ga računalnik opomni, da manjka začimba, preprosto potrdi naročilo preko interneta. Izmenjava si vizitke in gostitelj mojo pridrži pred vrati hladilnika, da jo optični senzor prebere, nato pa mi jo vrne. Čez nekaj trenutkov je moje kontaktno polje v adresarju posodobljeno.

Na koncu nam lahko tehnomani le pokažejo seznam stvari, ki jih lahko sestavijo in nam pustijo, da izbiramo med njimi. "Veliko inženirjev pri Philipsu je plačanih samo zato, da si izmislijo kaj čudovitega," pravi Steve Turner. "Takoj ko navdušenci kupijo dovolj naprav, da lahko znižamo ceno, že se tudi drugim zdijo uporabne." Ko je bil internet domena akademikov in teoretikov, je bil svetovni splet le še en servis. Sedaj pa so že vsi online in le kdo še uporablja Archie in Gopherja?

WINDOWS NASLEDNJE GENERACIJE

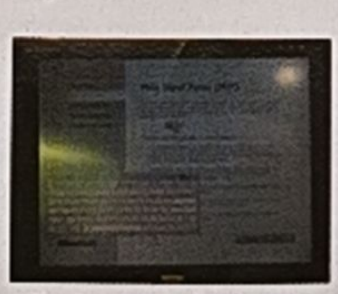
Hudiča, Windows 95 so izšli že skoraj pred desetletjem...

Windows XP

Prvi dovolj stabilen operacijski sistem, da ste ga lahko celo uporabljali doma. "Plug and pray" iz Windows 95 se je razvil v "Plug and play" – XP prepoznajo vse, kar priključite na računalnik, ne da bi zahtevali proizvajalčeve gonilnike, ki nasmetijo opravilno vrstico.

Windows XP Media Centre

Gre za izboljšano različico s poudarkom na domači zabavi. Ta posebna izdaja lahko snema TV programe na trdi disk, upravlja z glasbo in DVD-ji, sam vmesnik pa je optimiziran tudi za televizijski zaslon.

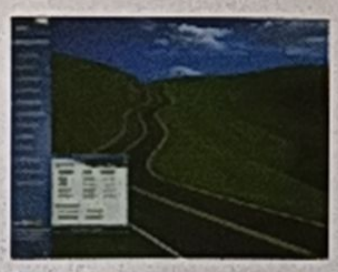


Windows CE for Smart Displays

To je tablični PC za domače uporabnike, ne pa za digitalne bojevnike. Operacijski sistem uporablja sistem Remote Desktop tako da lahko svoj PC uporabljate preko TFT zaslona, ki ga lahko med sprehodom po stanovanju prenašate naokoli.

Yukon

Šušlja se, da bo naslednja različica Windows leta 2004 izdana kot nadgradnja. Yukon bo na namizje prinesel .NET, tako da se bo lahko PC brez težav pogovarjal z domačimi napravami. Nihče ne ve, ali bo stvar zastonj in kako bo izgledala.



Longhorn

Naslednja velika izdaja Windows. Najprej je bila načrtovana kot manjša nadgradnja, sedaj pa je Longhorn popolnoma preoblikovan Windows. V OS bo več novih značilnosti, kot je revidiran vmesnik, primeren za specifične naloge. Tole je posnetek prototipa.

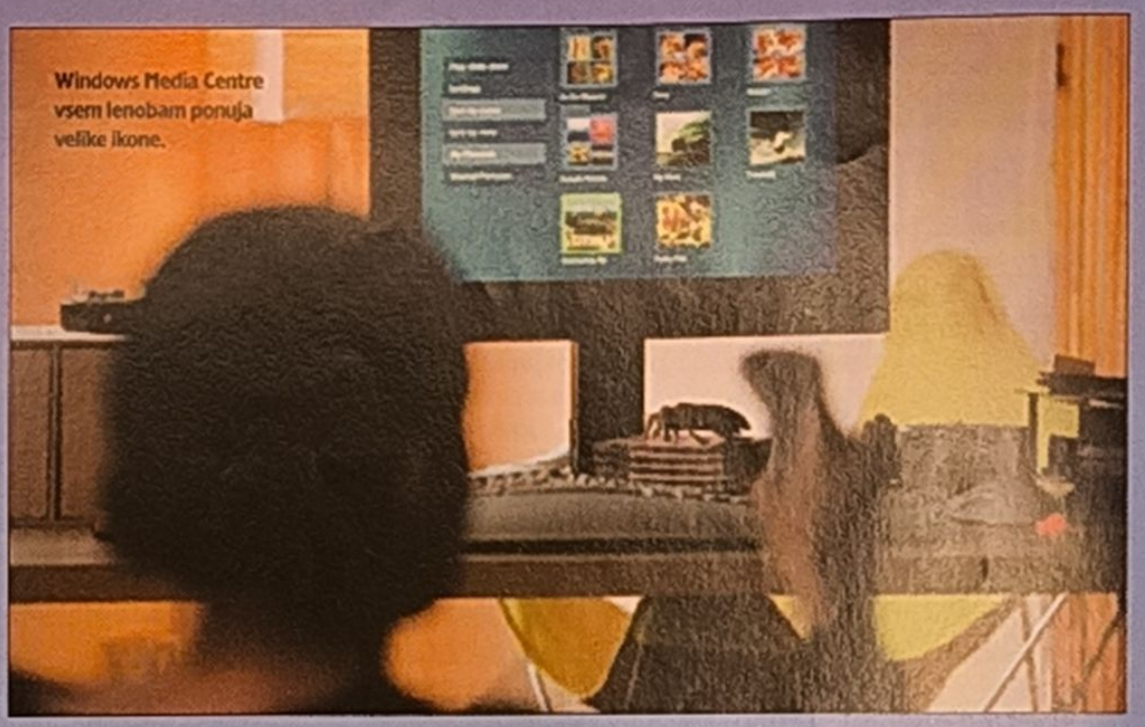
XP MEDIA CENTRE

Je to povsem nova različica Windows ali le lepotna operacija?

Windows Media Centre je Media Player na steroidih. Predvajal bo DVD in digitalni video, avdio, CD-je in datoteke MP3. Prikazoval bo serije digitalnih fotografij, z glasbeno podlago ali brez nje. Lahko bo v živo predvajal TV program (možno ga bo snemati) in kot pri TiVo bo program moč zaustaviti. Toda Windows Media Centre je več kot le aplikacija. Pravzaprav veliko več, tako da ga Microsoft ne bo izdal kot samostojen izdelek, temveč kot Windows XP Media Centre Edition. Temeljil bo na Windows XP Home, vendar bo vključeval še celo boljšo podporo za "užitek v digitalnih medijih", kar naj bi nas te dni še posebej zanimalo.

Media Centre je zasnovan za PC-je, katerih mesto je v dnevni sobi ob televizorju. Lahko ga boste kupili kot nadgradnjo za vaš namizni PC, vendar ga bomo na koncu najverjetneje videvali v napravah, ki so bolj podobne videorekorderju kot računalniku. Če boste kupili nadgradnjo, boste v škatli našli še daljinski krmilnik. Vmesnik za Media Centre so zasnovali povsem na novo, tako da ga boste lahko opazovali na velikanskih zaslonih brez navigacije z miško.

Windows so bili najprej mišljeni kot prijaznejša šminka za brutalno okolje DOS, a da bi se lahko PC-ji dobro počutili v dnevni sobi, je potrebna povsem nova stopnja prilagajanja. Zamislite si, koliko ljudi se ubada s programiranjem videorekorderja, kaj šele



Windows Media Centre vsem lenobam ponuja velike ikone.

računalnika, in morda boste ugotovili, da je Media Centre pomembnejši od vsake strojne inovacije.

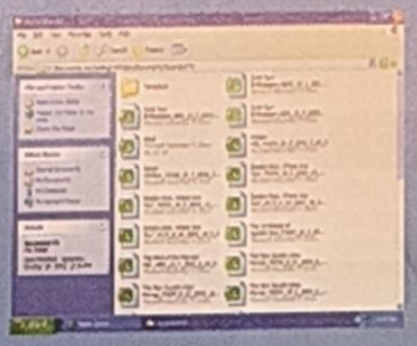
Prve naprave se že pojavljajo: HP že mesece prodaja PC-je s *Showshifterjem* – programom, ki televizijski program snema na trdi disk. Je tudi eden izmed prvih proizvajalcev, ki ponujajo PC-je, zasnovane na konceptu Media Centre. HP Media Centre PC poganja Windows XP Media Centre Edition, ki ima vdelano podporo za TV, snemanje videa, glasbo, video in DVD.

>>MEDIJSKI EXPOZE

Kako bo Media Centre zavzel vašo dnevno sobo.

DALJINSKO KRMILJENJE

Windows Media Centre PC-ji imajo tipkovnice Bluetooth, tako da jih lahko krmilite s kavča. Za pravi občutek domačnosti pa poskrbi daljinski krmilnik – uporaben za brskanje po filmih MPEG in izbiranje glasbe s CD-ja. Imajo celo tipko Windows, s katero prikličete meni Start.

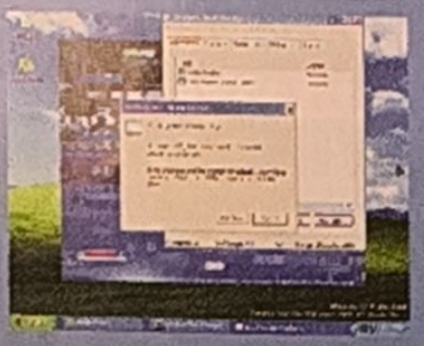


XP MEDIA CENTRE

PC-ji imajo vdelane TV tunerske kartice in zmožnost snemanja programov. Posnete stvari si lahko ogledate skozi precej velik vmesnik ali pa poiščete mapo in jih sami odprete. Če boste poskušali posneti program, zaščiten s CGMS, se bo vključil sistem za zaščito digitalnih pravic.

TV VODIČ

Del paketa je TiVu podobna storitev za TV programiranje, ki se običajno osveži s strežnika na internetu. Ne samo, da se lahko odločite, kaj boste gledali, temveč pomaga tudi pri načrtovanju snemanja. Vmesnik za predvajanje videa je prav tako podoben.



SESUVANJE

Ne glede na dobro izkušnjo, ki jo ponuja, še vedno ste prepuščeni na milost PC-ja, ki poganja Windows. Napake, zmrzovanje in nadležno zatikanje videa, ki zahteva ponoven zagon Media Centra, niso tako redke. Prav tako lahko Windows krivimo tudi za nerazložljive napake pri snemanju.

ČUDEŽNI HLADILNIKI

So pametni hladilniki res tako kul?

"Združuje hlajenje prehrambenih artiklov in potrebe po komunikaciji in informacijah v eni sami enoti," pravi prospekt LG-jevega GR-D267DTU. Že nekaj let so pametni hladilniki za dom prihodnosti to, kar so leteči avtomobili za transport. Vendar so pametni hladilniki že tukaj in mogoče jih je kupiti že danes. Vprašanje pa je, zakaj bi si ga želeli? Microsoftova vizija prihodnosti vključuje elektronsko identifikacijo na vsakem artiklu, tako da bo hladilnik vedno vedel, kaj vložite vanj in kolikšen dolg je rok trajanja. Christine Riley iz Intela ni prepričana. "Zamisel, da lahko hrano odnesete iz trgovine, ne da bi morali stati v vrsti pred blagajno, je kul, pa bo povprečen kupec kupil pametni hladilnik?" Brez univerzalnega označevanja hrane pa je razmerje stroški/korist še slabše. LG-jev hladilnik vam bo povedal, kdaj se hrana kvari in predlagal hranljive recepte, vendar le, če mu najprej poveste, kaj ste vložili vanj.

Idealov Seamus Twohig meni, da hladilnik ni perpsektiven. "Hladilnik ni središče doma, temveč kuhinje in dobro deluje le kot oglasna deska in telefonski imenik." A da bi 816-litrski hladilnik povezali s spletno ploščico, se nam ne zdi ravno najboljši način za prodiranje na nova tržišča.

Pametni hladilniki bodo verjetno doživeli hladen sprejem.

Christine Riley je vodja skupine za izdelke za množice. Je etnograf, zato je njena naloga spremljati življenjski slog ljudi, tako da si lahko Intel izmisli nove načine, da jim proda procesorje. Strinja se, da v povezanem domu ni ubijalske aplikacije. "Spraševanje, kaj je ubijalska aplikacija, je napačno. Mi raje razmišljamo o ubijalskem okolju. Naslednja velika stvar v digitalnem domu morda ne bo velika; morda bo šlo za preprostejšo različico obstoječega. Rekla bi, da je najpomembnejša stvar omrežje. Želim si, da bi se omreženost zlila z ozadjem. Glede na trenutno stanje v omrežnih tehnologijah se to najverjetneje ne bo zgodilo v naslednjih petih letih, zato se boste še vedno morali ukvarjati z nastavitvami. Na koncu pa se bo vse zgodilo samo od sebe. Ljudi ne zanimajo omrežja. Povezljivost? Seveda. Ne pa omrežje, ki to omogoča."

Sprehodim se do kopalnice in na steklenih vratih kabine za tuširanje opazim spletno ploščico. Moj mobilni telefon je še vedno v dnevni sobi, vendar ga s ploščico poiščem na seznamu naprav Bluetooth in pokličem taksi, da me odpelje domov.

Christine Riley: "Današnji dom ni pameten. Morda je povezan, ni pa pameten. Ko se bo dom pravilno odločal namesto vas, bodo ljudje to tudi kupili." Ljudje niso imeli radi računalnikov, ki so dvomili o njihovih odločitvah (sponka iz Microsoft Worda), vendar Riley meni, da bomo nekoč tega še veseli. "Enega izmed konceptov, ki smo ga preizkušali na prototipu pametnega hladilnika, imenujemo kar skrb za potrošnikovo zdravje in dobrobit. Osredotočamo se na načine, s katerimi nam bi tehnologija omogočala ohranitev zdravja in neodvisnosti v domu. Kronične bolezni, kot je sladkorna bolezen, bo lažje prenašati, če pameten dom prevzame nekaj bremena."

Čeprav predpostavka, da straniščna školjka preverja količino glukoze v urinu, zveni precej orvelovsko, pa Riley vztraja, da je lahko takšen nadzor povsem nemoteč in učinkovit. "Tako zapleteno sicer ne rabi biti, saj lahko gre za posteljo, ki beleži vaš nemiren spanec ali pa vas tehta. Takšnih informacij sicer ne potrebujete vsak dan, vendar bi postelja, ki je beleži vašo težo, lahko zdravniku priskrbela dragocene podatke. Ostareli in duševno moteni ljudje pogosto pozabijo jesti."

Bo torej povezan dom deloval kot druga maternica, ki vas hrani in ščiti? Ali pa gre za usmerjanje pasivne zabave, tako da lahko brez bolečin uživate v življenju? Nič od tega ne drži. Digitalno vozlišče bo poenostavilo vaš vmesnik za svet, tako da lahko postaja vse bolj kompleksen, ne da bi vas ubil. Ko so bili videorekorderji višek tehnologije, ste morali obvezno prebrati priročnik. Sedaj dodajte še predvajalnik DVD, CD-R, digitalni TV sprejemnik in kabelski modem in kmalu vam je zelo pomembno, da do njih dostopate preko enotnega vmesnika.

"V računalništvu potrebujemo čim manj težanja uporabniku," pravi Riley, "interaktivni model ustreza elektronski pošti, saj uporabniki dostopajo do kopice nastavitev, za TiVo pa to ne velja. Če morate nastaviti kaj takega, lahko kar pospravite kovčke."

Potem ko sem odšel, se gostitelj vrne v dnevno sobo in nadaljuje seanso Magic: The Gathering. Online. V ozadju se snema spletna revija in glede na naročniške nastavitve se določene strani natisnejo. V kotičku zaslona je še vedno zamrznjeno poročilo o vremenu v Španiji. S klikom na miško slika spet steče. **PCF**

Microsoftov digitalni dom prikazuje udobnost omrežene hiše. Hmm, neokusen kavč.

DIGITALNO BOJIŠČE PRIHODNOSTI

Nekoč je veljalo pravilo, da večji kaliber topov pomeni bolj verjetno zmago. Kredo sodobnih generalov pa je: točne in ažurne informacije so vitalne za nadzor nad bojiščem.

Besede **Boštjan Uršič**

Vojskovanje je stalnica človeštva, vse odkar so se pripadniki vrste Homo Sapiens tako namnožili, da isti kos ozemlja ni zmogel nahraniti dveh plemen naenkrat. S pojavom prvih civilizacij na območju Bližnjega vzhoda in afriških širjav so vojaški spopadi postali kompleksnejši, saj je čisto eksistencionalno nujo dopolnil še družbeno-verski vidik. Prvi pravi tehnološki napredek so dosegli Sumerci, ki so izumili bojni voz, ki je za celi dve stoletji zmlel vsak organiziran vojaški odpor,

bojni voz pa so v svoje "armade" vključile vse razvitejše civilizacije sveta. Rimljani so bili prvi, ki so svojo vojsko pričeli načrtno uriti in so vojščake razporedili v več neodvisnih vojaških enot, kar je še danes temelj sodobne vojaške organizacije. Tisočletje pozneje so Kitajci že poznali smodnik, vendar ga niso znali izrabiti v vojaške namene, njegove uporabnosti pa niso prezrle evropske in islamske vojaške sile; med drugim so topovi otomanski vojski leta 1453 omogočili zavzetje Konstantinopla.

Ameriška vojna za odcepitev (1776–83) predstavlja naslednjo točko v evoluciji vojskovanja, saj se je prvič v zgodovini neka prostovoljska vojaška sila z višjim ideološkim ciljem (koncept nacije) spopadla z organizirano plačano vojsko anciene regime – rojeno je bilo gverilsko vojskovanje. V prvi polovici 19. stoletja je parni stroj sprožil revolucijo v vojskovanju na morju, jeklen oklep, torpedo in nove vrste prebojnih topovskih izstrelkov pa so flote lesenjač v trenutku poslali na smetišče vojaške zgodovine, bojna ladja pa postane simbol vojaške moči države. Železnice in pozneje motoriziran transport omogočijo hitre premike vojaških formacij in njihovo oskrbovanje, rodi pa se tudi nova branža kopenskih sil, oklepne enote. Čeprav so toplozračne balone že v 19. stoletju uporabljali za opazovalno-obveščevalne namene, je šele razvoj letalstva povzročil, da bojišče ni bilo omejeno le na fizično bojiščno črto, temveč tudi na sovražnikovo zaledje.

Druga svetovna vojna predstavlja kulminacijo celotnega dotedanjega razvoja in čeprav gre za najbolj industrializirano množično morijo v zgodovini, ki je odprla tudi vrata viziji popolnega uničenja z atomskim orožjem, pa se človeštvo kljub 40 milijonom mrtvih in nadaljnim desetinam milijonov pohabljenih, travmatiziranih in pregnanih človeških bitij, vojskovanju ni moglo odreči. Konflikte visoke intenzivnosti, kot je bila 2. svetovna, kjer se neposredno spopada več vojaških sil, je nadomestila doktrina zastraševanja hladne vojne in subvencioniranje manjših vojaških grupacij, ki niso neposredno povezane s sponzorskimi državami. Kljub vojnam v Vietnamu, Afganistanu, Falklandskih otokih in neprestanim trenjem na Bližnjem vzhodu, je drugo polovico prejšnjega stoletja okarakteriziral razvoj vojaške tehnologije, ki grozi, da bo najbolj destruktivno človeško lastnost preselila še izven okvirjev našega planeta, vendar v tem trenutku to ni najhujša grožnja obstoju človeštva. Dame in

"V drugi polovici se je zahod bojeval proti komunizmu, danes pa se spopada z grožnjo terorizma."

gospodje, z žalostjo v srcu predstavljam potencialen konflikt, ki bo morda za vedno spremenil naš pogled na vojskovanje: sile NATA na čelu z ZDA proti "osi zla."

Terorizem

V drugi polovici se je zahod bojeval proti komunizmu, danes pa se spopada z grožnjo terorizma. Med hladno vojno so države kopičile jedrsko orožje in formirale velikanske armade, dandanes pa se zahodne sile bolj posvečajo aplikaciji najnovejše informacijske tehnologije in ustvarjanju majhnih, mobilnih sil, ki so včasih daljinsko krmiljene. Tako ameriška vojaška industrija razvija kopico igrač za vojskovanje v prihodnosti, katerega najpomembnejše komponente so sledilne naprave dolgega dosega, zračni laserji in inteligentna avtomatizirana letala brez človeške posadke.

Pentagon danes razglablja o dveh doktrinah: teoriji tehnološke superiornosti in teoriji miselne elastičnosti. Prva pravi, da bolj razvita orožja, komunikacije in drugo opremo ima vojaška sila, bolj učinkovita je. Čeprav je to na prvi pogled logično, pa so 11. septembra teroristi Al Quaide oboroženi z noži ugrabili štiri potniška letala in jih spremenili v orožje masovne destrukcije. In to je smisel druge teorije: ne glede na tehnologijo se bo odločen in brezkompromisen sovražnik prebil skozenj. Zato so Američani v spopadu v Afganistanu združili teroristično taktiko z vrhunsko tehnologijo, vendar bo za spopad z Irakom, ki je potencialna uvertura v konflikt svetovnih razsežnosti, potrebno še kaj več.

"CIA se je v preteklosti preveč zanašala na tehnologijo in bila pogosto razočarana."

Milenijski izziv

Prav tisto "nekaj več" so Američani poskušali odkriti v največji simulirani vojaški vaji v zgodovini, Millenium Challenge, ki se je dogodila avgusta lani, praikazala pa je, kako naj bi potekalo vojskovanje v bližnji prihodnosti. V operaciji je sodelovalo 13.000 vojakov in podpornega osebja, vse skupaj pa se je dogajalo na 17 lokacijah na jugozahodu ZDA. Srce operacije je sestavljal CROP (Common Relevant Operational Picture), računalniški program, ki poveljnikom omogoča zbiranje informacij z bojišča, medtem ko ostajajo v neprestanem stiku z zavezniškimi silami, strategi, političnimi voditelji in vojaškim osebjem po vsem svetu.

Anthony Falvo, predstavnik za stike z javnostmi ameriškega generalnega štaba je razložil: "S klikom na miško lahko voditelji s pomočjo osebnega računalnika preglejujejo bojišče in zmagajo na povsem nov način." Rezultat vaje je strateški koncept formiranja obsežne, a mobilne sile za hitro posredovanje, ki se lahko v trenutku odzove na najnovejše obveščevalne podatke. Gre torej za nov slog bojevanja, ki ga je – ironično – omogočil vrhunski računalniški sistem.

Računalniški piloti

Zelo pomemben vidik sodobnega vojskovanja, še posebej v demokratiziranih družbah, je minimalizacija žrtev med lastnimi vojaškimi silami. K temu lahko lepo pripomorejo t.i. daljinsko vodena letala, ki se jih je navzel nadimek "robotska letala" ali UAV. Uporabljajo se za opazovanje, nadzoruje jih pilot, ki se nahaja na varnem v bazi, integriran računalnik pa v realnem času pošilja podatke nazaj v bazo. Ameriški Predator UAV poleg senzorjev, kamer in radarja nosi celo raketo Hellfire ali dve, zato je letalo primerno tudi za napade na cilje na tleh.

Čeprav bo opazovanje vitalen del bojišča prihodnosti, pa stroji še nekaj časa ne bodo

VOJNA TEHNIKA

Tehnologija, ki bo spremenila koncept vojskovanja.

GLASOVNA SINTEZA

Omogoča kloniranje glasu in pošiljanje sintetiziranega sporočila. Zamislite si, da bi Iračanom predvajali ponarejen govor Sadama Huseina ali pa da bi vojakom nasprotne strani posredovali lažne ukaze njihovega poveljnika.

BAKTERIJE, KI ŽRO ZGRADBE

Znanstveniki se trudijo razviti bakterijo, ki bo lahko prebavila ceste, letališke steze in celo zgradbe. V ZDA je Sekretariat za mornariške raziskave patentiral organizem, ki lahko razgradi poliuretan, ki je prisoten v protiradarskem barvnem nanosu letal in ladij.

SISTEM ZA ZAZNAVANJE BIOLOŠKIH AGENSOV

Ta računalniški sistem za zgodnje alarmiranje išče prve znake biološkega napada, uporabljajo pa ga že v 79 ameriških vojaških bolnišnicah. Lahki napredni epidemiološki varnostni sistem uporablja varno internetno povezavo za zbiranje informacij o pacientih in lahko prepozna potencialne simptome napada z biološkim orožjem in o tem takoj obvesti varnostne agencije.

ANTIGRAVITACIJA

Ta zamisel se je lani julija znašla na naslovnicah časopisov. Cilj je ustvariti napravo, ki vsaj delno ščiti objekt pred zemeljskim težnostnim poljem. Če ga bodo izpopolnili, bodo lahko reaktivna letala in vesoljski shuttli lahki kot peresce, kar bo drastično zmanjšalo stroške za gorivo

VOJAŠKI PDA

Joint Expeditionary Digital Information (JEDI) je sistem, ki deluje s Palmovim dlančnikom, vojakom omogoča, da hitro in natančno identificirajo sovražnikove cilje. Vojak vnese njihov položaj, hitrost in smer, sistem pa te podatke prevede v tekstovno sporočilo in ga pošlje glavnemu štabu. Bojne enote ga bodo prejele še letos – ameriške enote, seveda.

LETALO PRIHODNOSTI

Pa si oglejmo, kako deluje 120 centimetrski SWARM UAV

NADZORNI MODUL

Krmilni sistem, ki ga je izdelalo podjetje Cloud Cap Piccolo, meri 122 x 61 x 35 mm, vsebuje pa integriran računalnik, ki podatke posreduje glavnemu štabu.

NAPAJALNI MODUL

Vsebuje motor, ki je velik kubični centimeter, uporablja pa trdo gorivo.

KRILA

Krila pokrivajo 1104 kvadratne centimetre, kar pomeni da je njihov celoten razpon 160 centimetrov

TOVORNI MODUL

Sprejme raznolik tovor, vendar bo najpogosteje opremljen s kamerami in senzorji.

REZERVOAR ZA GORIVO

Nahaja se na sprednjem delu tovornega modula, le malce za napajalnim modulom. Velikost in kapaciteta sta odvisna od vrste naloge.

VOJAK PRIHODNOSTI

Ameriški koncept Land Warrior za bojišče 21. stoletja

Land Warrior je koncept integracije pehotnega orožja z visko razvito tehnologijo, ki bo kopenskim silam omogočila razporeditev, bojevanje in končno zmago na bojišču 21. stoletja. Land Warrior je nastal leta 1991, ko je vojaška raziskovalna skupina po zalivski vojni priporočila revizijo opreme ameriške vojske v skladu z novimi potrebami vojskovanja. Prioriteta je seveda čim večja učinkovitost vojaka, druga je njegovo preživetje, tretja pa ukazovanje in nadzor. Do lanskega leta je program stal dobri 2 milijardi USD, za projekt pa se ne zanimajo samo oborožene sile ZDA, temveč je interes pokazalo tudi več članic NATA in japonske oborožene sile.

Land Warrior je lahko nastal zaradi razvoja komunikacij, senzorjev in materialov, uporabljajo pa se samo komponente, ki so že bile razvite. Prvič v zgodovini je vojakova oprema zasnovana v smislu individualizacije, saj je vsak sistem in komponenta prirejena posameznemu borcu.

Land Warrior je sestavljen iz večih podsistemov: orožja, v čelado integriranega sistema, zaščitnih oblačil in individualne opreme, računalnika/radia in programske opreme.

Oborožitveni podsistem

Temelji na modularni karabinki M4, izpeljanki razvpite jurišne puške M16. Na samo orožje je nameščenih več elektronskih sistemov: termalni merek, video kamera in laserski daljinomer/digitalni kompas. Le-ta vojaku prikazuje vse potrebne podatke o položaju in oddaljenosti ciljev, skupaj s sistemom GPS pa lahko vojak prikliče smrtonosno natančno topniško oziroma zračno podporo. Sistem vojaku omogoča delovanje v vseh vremenskih razmerah in ponoči, v navezi z drugimi komponentami pa lahko vojak celo strelja izza vogala, ne da bi se izpostavljal sovražnikovemu ognju.

V čelado integriran sistem

Čelada je izdelana iz posebnih polimerov, ki niso le lahki, temveč ponujajo tudi veliko boljšo balistično zaščito. Na čelado je postavljen računalnik in senzorski prikazovalnik, ki je vojakov vmesnik za dostop do drugih podsistemov digitalnega bojišča – ogleda si lahko grafični prikaz podatkov, digitalne informacije, obveščevalne podatke, nasprotnikov položaj in sliko iz termalnega merka in video kamere, nameščene na orožju. Vojak lahko tako vidi tarče za oviro in strelja, ne da bi se izpostavil. Najnovejša komponenta je nočni senzor, ki bojevniku omogoča popolno funkcionalnost tudi ponoči.

Zaščitna oblačila in individualna oprema

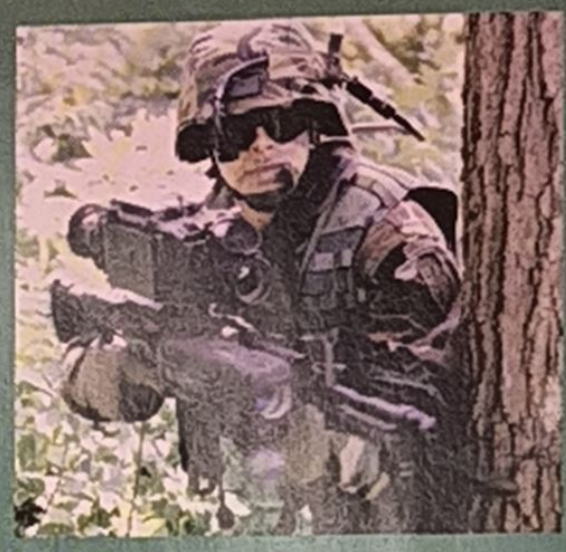
Klasični vojakov nahrbtnik je oblikovan tako, da se popolnoma prilega človeškemu gibanju, obenem pa lahko s preprostimi gibi prerazporedi težo z ramen na boke, kar močno olajša gibanje. Kabli za komunikacijsko opremo so integrirani v nosilni okvir nahrbtnika, zato je možnost poškodb minimalna. Poseben oklep vojaka ščiti pred večino izstrelkov iz individualnega pehotnega orožja in to celo iz neposredne bližine.

Računalniško/radijski podsistem

Računalnik je integriran z radijsko opremo in sistemom GPS, medtem ko posebna krmilna palica nadomešča klasično miško. Sistem za vodjo skupine ima dva radia, TFT zaslon in tipkovnico, sprejema pa tudi sliko iz na orožju nameščene kamere članov oddelka. Sistem je zasnovan na principu modularne arhitekture, ko pa bo projekt vstopil v naslednjo fazo, bodo lahko vojaki dodajali funkcijske module, velikosti kreditne kartice.

Programski podsistem

Ta naslavlja vitalne funkcije vojaka na bojišču. Programski podsistem vključuje taktične in misijske



podporne module, karte in taktične prikaze, mogoče pa je tudi zajemati sliko z vojakove kamere na orožju. Tudi ta sistem je zasnovan odprto in ga bo mogoče nadgrajevati brez posebnih investicij – in to celo na bojišču.

Celotna oprema naj ne bi presegla teže 39 kilogramov, kar je primerljivo s težo, ki jo nosi današnji vojak. Vsak sistem stane 80.000 USD, ameriška vojska pa načrtuje nakup kakšnih 35.000 sistemov, skupaj z rezervnimi deli. Čeprav projekt Land Warrior že sedaj izgleda impresivno, pa bo Pentagon še letos inicializiral načrt posodobitve, imenovan Generation II/21 CLW, cilj pa je narediti sistem še bolj kompakten, bolj energetsko varčen in predvsem cenejši.

Sistem Land Warrior razvijajo Raytheon Systems Company, Motorola, Honeywell, Omega, GENTEX in Battelle.
www.raytheon.com
www.thewexfordgroup.com

Predsednik ZDA je pravi jastreb: vojaški proračun za leto 2003 je zvišal za 48 milijard USD in skupna postavka za obrambo sedaj znaša kar 370 milijard dolarjev.

DarkStar UAV je nova generacija daljinsko krmiljenih letal brez človeške posadke, ki se uporablja za slikovni taktični nadzor in označevanje ciljev. Ameriška vojska pod Clintonom je projekt sicer preklicala, vendar ga je George Bush znova obudil.

Nevidno letalo F117A je sicer staro že dve desetletji, vendar bo nova generacija "pametnih orožij" njegovo taktično uporabnost podaljšala še za kakšno desetletje.

Reaganovi "Vojni zvezd" sledi "Nacionalni ščit": integriran sistem zaščite pred balističnimi raketami je kljub velikasnkim vlaganjem in najsodobnejši tehnologiji relativno neučinkovit.

Vojak 21. stoletja bo opremljen z najsodobnejšim orožjem in bo maksimalno zaščiten, obenem pa bo preko slikovne in zvočne zveze v realnem času povezan s štabom svoje enote.

nadomestili človeških agentov na tleh. Nick Cook, analitik za obramboslovno revijo Jane's Defense pravi: "Letala UAV lahko storijo samo toliko – ne morejo pogledati v votline oziroma druge odprtine. CIA se je v preteklosti preveč zanašala na tehnologijo in bila pogosto razočarana. Paziti moramo da se to ne bo zgodilo tudi z letali UAV."

Bojni stroji

Torej je najbolje, če strojem prepustimo kar bojevanje samo. Tukaj nastopi UCAV, poveljniško bojno letalo brez človeške posadke. V prihodnosti bodo morda ta letala zatemnila nebo, poleg opreme za opazovanje, pa bodo lahko nosila tudi manjša orožja. Še več, letala bodo lahko med seboj sodelovala in si delila podatke, z razvojem UI pa se bodo lahko celo sama odločala. V tem primeru bodo letalom UCAV preprosto povedali cilj in bistvo naloge, računalnik pa bo znal sam izračunati pravo pot do cilja in se taktično odločal.

Vsak UCAV je samostojno vozlišče in za delovanje potrebuje neverjetne količine informacij. Vendar tukaj nastopi težava: če povečate število takšnih vozlišč, količina potrebnih informacij eksponentno naraste, zato je danes flota kakšnih 6000 letal UCAV nemogoč pogled.

Vojna zvezd

Kinetnični izstrelki in visokoeksplozivna sredstva so osnova sodobne konvencionalne oborožitve in kot kaže, vsaj v bližnji prihodnosti na tem področju ne bo radikalne spremembe. Vendar pa oborožitvena tvrdka Lockheed Martin ponuja vizijo, kot jo poznajo navdušenci nad znanstveno fantastiko – laserje. Podjetje pravkar dela na projektu "laserskega oborožitvenega sistema v razredu enega megavata", katerega bo mogoče namestiti na bojna letala in letala UAV. Med drugim naj bi bil sistem popolnoma avtonomen pri iskanju ciljev, njihovi izbiri in uničenju. Seveda upamo, da tedaj nihče ne bo gledal v nebo, saj bi odsev oslepil vsakogar v polmeru nekaj kilometrov.

Orožja za oslepljevanje so prepovedana z Ženevsko konvencijo, ZDA pa trdijo, da je nevarnost "minimalna" in da bi bilo to orožje potrebno izvzeti s seznama. Dokaz za njihovo trdno prepričanje v dosego cilja, ameriška vojska že razmišlja o drugih uporabnih možnostih laserja. ZEUS je tehnologija za deminiranje ozemlja, kjer z laserji razstreljujejo mine in kasetne bombe. Domet laserja je 250 metrov, nameščen pa je na humwee, laser pa upravlja vojak preko igralni palici podobnega krmilnega sistema.

Najprej na mino naciljajo laserski žarek manjše moči, sekundo pozneje pa v eksplozivno telo spustijo še močnejši žarek, do 2000 W. Mina ali detonira ali pa se vžge eksploziv v njej. Sicer ZEUS še ni v fazi praktičnega testiranja in zaenkrat je njegova uporabnost omejena, saj ne zazna min pod zemljo.

Robotski vojak

Sedaj smo povedali precej o oborožitvenih sistemih, nekako pa smo pozabili na "terminatorski vidik" bojišča prihodnosti. Najranljivejši člen v verigi je seveda vojak, a kljub vsemu napredku v zaščiti še vedno velja pregovor, da je "jeklo močnejše od mesa". Sicer pa znanost o materialih hitro napreduje in menda bodo do leta 2025 lahko spremenili kemične lastnosti materiala, kar pomeni da bo lahko vojakova uniforma za 60 odstotkov lažja od današnje.

Če lahko zaključke speljemo še korak dlje, bo mogoče izdelati tudi oblačila, ki bodo vojake ščitila pred napadi s kemičnim in biološkim orožjem ali pa bo uniforma spreminjala maskirno barvo glede na razmere v okolju. Če pa smo res predrzni, lahko špekuliramo, da se bodo uniforme prihodnosti znale samodejno popravljati in če si bo vojak zlomil okončino, se bo tkanina trdno ovila okoli nje in jo stabilizirala. Najbolj intrigantno pa je nedvomno dejstvo, da Pentagon že razvija projekt oklepa, ki ga bo mogoče uporabljati v bojnih razmerah – če ste sedaj pomislili na RoboCopa, razmišljate v čisto pravi smeri.

V kolikor pa se še globje zazremo v našo kristalno kroglo, lahko po letu 2025 pričakujemo aplikacijo nanotehnologije za izdelavo skorajda nevidnih oklepov, ki bodo lahko odbijali izstrelke in posebne energetske čevlje, s katerimi bodo lahko vojaki izvajali nadčloveške skoke. Psihološki učinek skupine nevidnih napadalcev na sovražnika bo

"Leta 2025 bo vojakova uniforma za 60 odstotkov lažja od današnje."

verjetno velik.

Bojevanje v prihodnosti

11. september 2001 so vojaško-varnostne agencije vzele kot precedens in se zaobljubile, da se kaj takšnega ne sme več zgoditi. Razvpiti teroristični napad je imel za posledico tudi novo vojaško doktrino, v osrčju katere so majhne, a izredno mobilne enote, opremljene z najsodobnejšim orožjem in opremo. To se že dogaja v Afganistanu, kjer so majhne prikrite skupine ameriških vojakov opremljene s senzorji in raketami dolgega dosega. Ker so glavno orožje teroristov zasede, morajo današnje oborožene sile ostati korak pred njimi.

Ironično je, da sicer razvoj oborožitvene tehnike s seboj prinaša zmanjšanje žrtev med vojaškim osebjem, zato pa bodo učinek sodobnega orožja na svoji koži izkusili predvsem civilisti. 11. septembra je umrlo več kot 4.000 nedolžnih civilistov, pozneje v Afganistanu pa še veliko več. Prav zato je sedaj naloga mednarodnih vojaških posvetovalnih teles in predvsem Združenih narodov da izdelajo smernice, ki bodo oboroženim silam preprečevale uporabo novega orožja v urbanih naseljih in predvsem popolno odpravo orožja za masovno uničenje.

Če si lahko za konec privoščim malo cinizma: le kako bo edina supersila na svetu zmožna moralno-etičnih odločitev, ki bi njihovi vojski pravzaprav zavezala roke, če pa niso nikoli zadovoljivo dokazali da za 11. septembrom v resnici stoji Osama bin Laden, njihovo ravnanje s talibanskimi ujetniki v taborišču Guantanamo pa že spominja na srhljive posnetke nemških ujetniških taborišč. Žal je tako, da tehnologija za uničenje močno prehiteva voljo mednarodne skupnosti za njeno omejitev.

Preizkušeno

Oprema/Dodatki/Aplikacije/Orodja Ultimativni testi

TISTEGA LEPEGA JANUARSKEGA DNE

Andrej Potočnik, najvišji pri PCF

Staro leto se je, kot je iz priloženega razvidno, izteklo. Napočilo je leto 2003, ki nam bo prineslo še nevidene hitrosti, zmogljivosti in podobne hudo zveneče stvari, za katere si marketingarji venomer izmišljajo nove besede. Nič zatorej, PCF vam bo stal ob strani ter vas usmerjal v pravo smer.

Tako smo se v tem prvem mesecu novega leta predvsem posvetili perifernim napravam. Preden zaženete vik in krik, češ kakšno zlo smo počeli, naj vam povem, da so periferne naprave nič drugega kot zunanji računalniški pripomočki, brez katerih računalnik ponavadi sploh ne more delovati. Tako sem prejel deset LCD monitorjev, ki so se med sabo pomerili v supertestu. Nadalje je naša Barbara vrgla oko na laserske tiskalnike in po hodnikih se je bliskalo od vsega hudega. Ker ji tudi to ni zadostovalo, so njeni prsti pretipali sleherni del petih tipkovnic, za povrhu pa je zvito skrila optično miško, ter v zadnji sekundi priznala, da jo hoče testirati. Še dobro, da priznavam svoje napake, ki mi jih stalno očita pri pisanju, zato sem ji pustil nadaljevati njeno početje.

Takšna je torej vsebina strojnega dela revije. Upam, da vam bo všeč. Če vam ne bo, vam namreč ni pomoči, kajti brali ste najboljšo računalniško revijo ta hip.

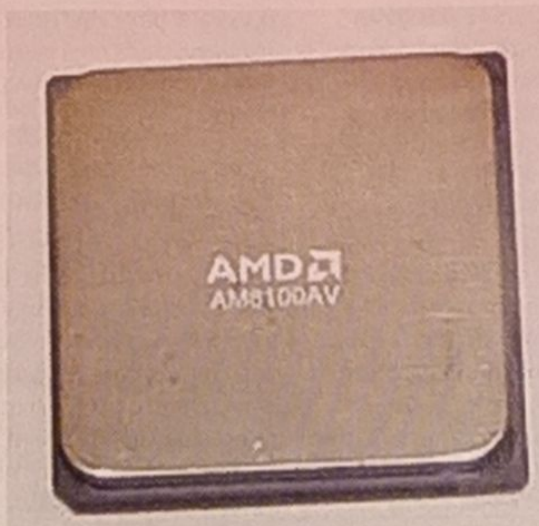
potocnik@videotop.si

Tehnična plat

PCF Laboratorij
Naše sobane za testiranje strojne in programske opreme obstajajo že 5 let. Skozi čas smo se naučili, kako oceniti kaj potrebujete, in vam nato povedati, kaj kupiti.

Izbor uredništva
To nagrado bodo prejeli izdelki, ki bodo inovativni, kvalitetni in bodo ponujali največ za svojo ceno. Če se boste odločili za nakup izdelka, ki nosi takšno nagrado, ste lahko prepričani, da ste kupili najboljše.

Dober nakup
Tole priponko smo rezervirali za dobre kupčije. Redno nadgrajevanje in vzdrževanje računalnika je lahko precej drago početje, zato za vas napeto spremljamo cene na trgu, da vam lahko predlagamo najbolj primerne nakupe.



Neimpresivni obraz novega predproizvodnega Opterona – prave novosti se skrivajo "pod pokrovom".

HAMMER S100
MILIJONI TRANZISTORJEV

Ali bo AMD v lovu na procesorsko lovoriko prehitel Intel?

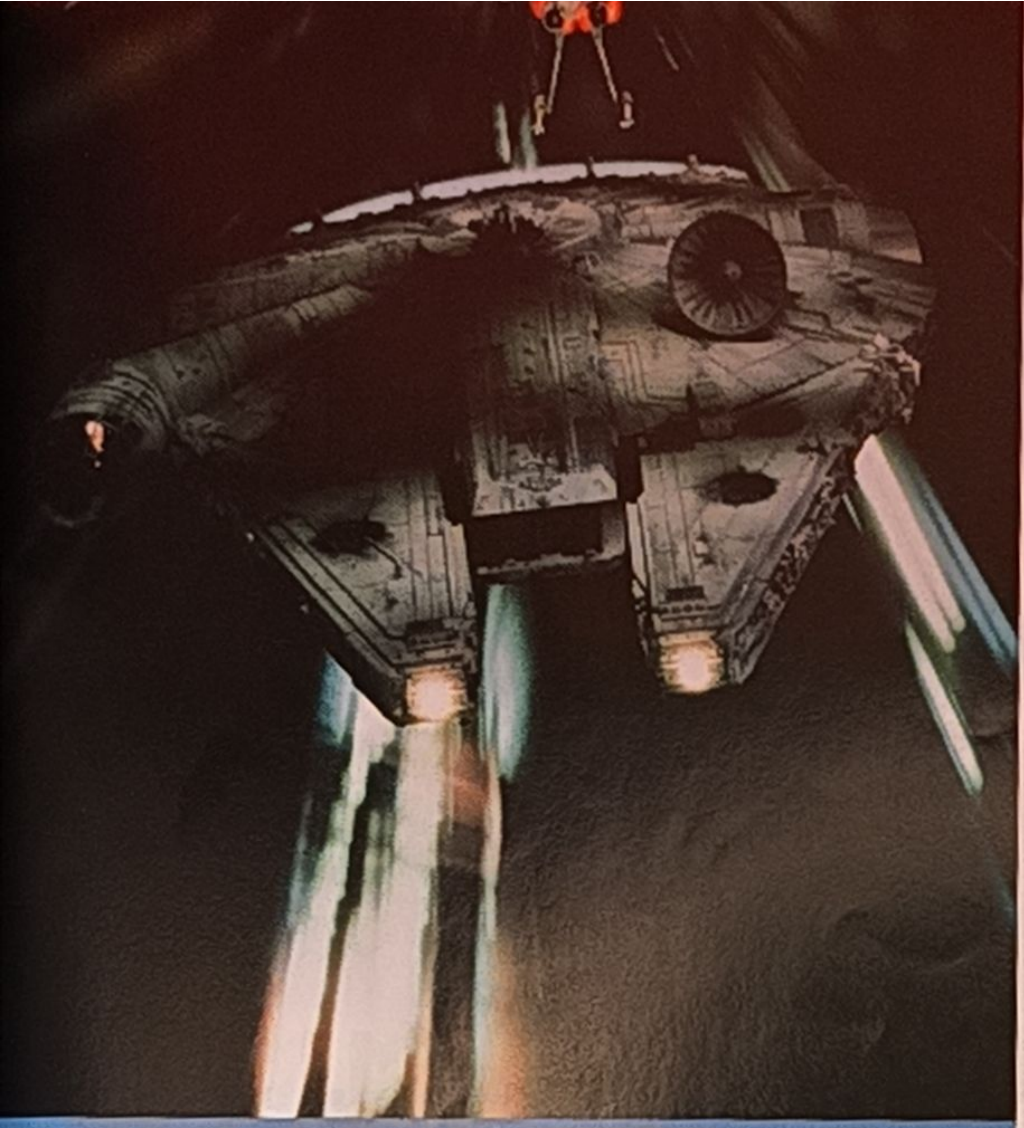
Čip s tako ogromnim številom procesorjev je celo v današnjih časih nekaj nenavadnega, čeprav se seveda že nekaj časa ne gibljemo več v okvirih znanstvene fantastike. Še posebej ker bodo v prvi polovici naslednjega leta, ko naj bi se Hammer pojavil na tržišču, takšni procesorji bolj pogosti. Trenutna generacija Athlonov se lahko pohvali z 38 milijoni tranzistorjev, Pentium 4 jih ima nekako 54 milijonov, medtem ko naj bi ta številka pri Hammerju poskočila vsaj na 95 milijonov. In zakaj? Ker razvijalci povečujejo velikost medpomnilnikov, ki so lokalni pomnilniški rezervoarji, katere procesor uporablja za hiter dostop do podatkov.

AMD-jevci so glede Hammerja še razumljivo skrivnostni, vendar podatki uidejo iz še tako dobro zavarovanih laboratorijev. Najmočnejša različica "kladiva" naj bi imela kar 1 Mb sekundarnega medpomnilnika in pa integriran pomnilniški krmilnik, ki bo procesor povezal z računalnikovim sistemskim pomnilnikom. Hammer bo debitiral s taktom 2 GHz, zmogljivosti pa naj bi bile primerljive z Intelom, torej naj bi bil Athlon XP 2800+ enako zmogljiv kot Pentium 4 2,8 GHz.

Viri pravijo, da bo Hammer z 1 Mb medpomnilnika predvsem namenjen strežnikom, prodajali pa naj bi ga pod imenom Opteron. Šibkejša različica z 256 Kb medpomnilnika ali več in integriranim pomnilniškim krmilnikom se bo imenovala Athlon 64 in bo procesor, ki bo v namiznih računalnikih nadomestil Palomina, najverjetneje pa bo imel kakšnih 60 milijonov tranzistorjev. Med druge procesorje z veliko medpomnilnika in visokim številom tranzistorjev spada še Banias, kodno ime za prenosniško različico Athlona, ki bo imel 77 milijonov tranzistorjev in 1 Mb medpomnilnika.

Zaenkrat smo se torej posvetili le statistiki, kakšne pa se bodo ti procesorji obnesli v resničnem svetu? Čeprav večje število tranzistorjev ponavadi predstavlja tudi višje zmogljivosti, pa je proces izdelave takšnih čipov drag in težaven. AMD in Intel bosta seveda še naprej tekmovala, kdo bo izdelal cenejše čipe, medtem ko je AMD napovedal, da bodo njihovi procesorji tudi najmanjši. Tako naj bi bil Hammer z 1 Mb medpomnilnika velik 180 kvadratnih milimetrov, torej bo za 34 mm² večji od Pentiuma 4 in Xeonov. Seveda pa to velja za procesorje, izdelane s 130 nm procesom, medtem ko bo v drugi polovici naslednjega leta Intel uvedel 90 nanometrski proces, kar bo dramatično zmanjšalo obseg procesorjev.

Takrat naj bi se Pentium 4 skrčil na 105 mm², istočasno pa naj bi se pojavil tudi čip s kodnim imenom Prescott, ki bo nedvomno imel tudi več tranzistorjev. AMD se bo 90 nm tehnologiji posvetil šele ob zaključku naslednjega leta, novi procesorji pa bodo v prodaji šele v prvi polovici 2004. Torej bo imel Intel kar 6 mesecev prednosti, ima pa gigant še enega asa v rokavu. Novo generacijo procesorjev bodo izdelovali na 300 mm silicijevih rezinah – AMD tega še ne pozna – kar bo še dodatno znižalo stroške. Nazdravimo bitki procesorjev naslednje generacije!



P4 dobil hipernitnost

Sicer bi raje videli hiper-pogon, a je tudi ta pošastno mogočen...

S tem, ko je Intel izdal 3 GHz Pentiuma 4, ni naredil le majhnega koraka za procesorsko hitrost in velikega skoka za tega CPU giganta. Nov P4 je tudi prvi procesor, ki na naša namizja prinaša moč multiprocesiranja. Na zadevo so doslej gledali bolj kot na domeno dragih strežnikov, vendar sedaj očitno tako AMD, kot tudi Intel vidita multiprocesiranje kot nekaj, s čimer bosta pospešila aplikacije za vsakdanjo uporabo.

Kot vam je sedaj že znano, bo AMD-jev Hammer s pomočjo tehnologije, imenovane "Hypertransport" kombiniral moč z drugimi procesorji na plošči. P4 se po tem razlikuje od tekmeca, in sicer tako, da ponuja dva procesorja na enem čipu. Na prvi pogled morda zadeva ni nič posebnega, ampak v ozadju se mora odvijati precej brihtna tehnologija, da vse to omogoči.

Dva v enem

Če poskušamo pojasniti... Osnovna plošča prepozna procesor kot dva ločena procesorja. Windows poskušajo procesorju poslati dvojna navodila hkrati – sicer je na plošči še vedno en sam procesor, da opravi delo, vendar s tehniko hipernitnosti dopolnjuje ukazno verigo v procesorju, kjer so prej zaradi neoptimalne izrabljenosti ostajale luknje.

Hipernitnost že nekaj mesecev srečujemo v Intelovih procesorjih za strežnike – Xeonih – vendar je to prvič, da so zadevo vključili v strojno opremo za namizno uporabo. Vsi prihodnji Pentiumi, in Intelovi čipi nasploh, se bodo ponašali s to tehnologijo, saj zadeva zavzame zelo malo prostora na samem procesorju. Dobra novica pa je, da lahko hipernitnost izklopimo v BIOS-u, saj aplikacije z enim samim procesorm (npr. igre) tečejo počasneje, če je tehnologija vključena. Kolegi iz angleškega uredništva PCF so že preizkušali računalnik s 3 GHz procesorjem (vseboval je 512 Mb RAMBUS pomnilnika in GeForce 4) in so poročali, da ob vklopljeni tehnologiji sistem resnično hitreje izvaja Windows aplikacije, kot je recimo krčenje poštnega imenika v *Outlooku* ali renderiranje velike slike. *SysMarkov* rezultat je narasel za okrog 5 odstotkov, medtem ko je *Sandra* – edini program za merjenje hitrosti multiprocesiranja – pokazala teoretično podvojeno število operacij s plavajočo vejico. Kljub Intelovim pomislekom v zvezi z igrami se je *Quake III* upočasnil za samo pol slike na sekundo, ko je bila vklopljena hipernitnost vklopljen.

Seveda verno, da boste nekateri med vami raje žrtvovali svoje najbližje, kot da bi se odpovedali nekaj sličicam na sekundo, ampak ne pozabite, da tudi če ne vklopite hipernitnosti, dobite 3 GHz procesor. Seveda znova za astronomsko ceno, vendar je to cena napredka...

www.intel.com

na obzorju

Kul oprema, ki prihaja na police tehnološko ozaveščenih trgovin.

MP1200

Pribl. 500.000 SIT www.hp.com

Če bi imeli milijon dolarjev, bi imeli projektor v vsaki sobi. Žal tega denarja nimamo, na našo srečo pa cene projektorjem počasi padajo. MP1200 bo sicer še vedno ostal izven dosega denarnic večine nas, vendar je zato ultimativna izbira, če si sestavljate domači kino.

Hi-Ti 630PS

Pribl. 75.000 SIT

www.umax.com

Brizgalne tiskalnike ljubimo bolj kot življenje. OK, to morda ni popolnoma res, vendar lahko dandanes dobite impresivne rezultate že s skromnimi brizgalnimi tiskalniki. Vendar, če želite resnično foto kakovost in občutek, potrebujete termalne tiskarske zmogljivosti Umaxove serije tiskalnikov Hi-Ti.

CMS ABSplus

Pribl. 65.000 SIT

www.cmsproducts.com

Ta priročen pogon na vodilu USB 2.0 je pravzaprav klasičen 2,5-palčni trdi disk, spravljen v (skorajda) neprebojno ohišje. Preprosto priklopite ga in zadeva bo naredila samodejno varnostno kopijo vašega trdega diska in ko je to enkrat storjeno, se bo ob vsakem zagonu sistema sinhronizirala ter opravila snemanje spremenjenih datotek. Pravijo, da bi naj zadeva zdržala pritisk 9 G, tako da bomo to poskusili preveriti že naslednji mesec.

Philips PH15

Bo potrjeno

www.philips.com

Najprej so prispeli tablični PC-ji, sedaj prihajajo pametni zasloni. Microsoftova najnovejša tehnologija XP je namenjena izključno domačim uporabnikom, gre pa za zamenjavo za monitor (ali za drugi monitor), ki ga lahko vzamete v roke in prenašate naokrog, s pomočjo čudeža, imenovanega brezžično omrežje pa ohranite dostop do glavnega domačega PC-ja. Maksimalno udobje za deskanje po spletu v naslonjaču, vendar preden se pričnete preveč navduševati, počakajte na informacije o dobavljivosti pri nas in o ceni.

Freestyler Bike

Pribl. 20.000 SIT

www.thrustmaster.com

Motor. PC. Kombinacija motorističnega krmila za vaše najljubše dvokolesne dirkalne igre, ki jo bomo preizkusili naslednji mesec. In le kdo bi bil bolj izurjen za preizkus tovrstne opreme kakor naš Andrej. Besede že naslednji mesec.

PCFormat
Supertest

10 NAJBOLJŠIH NA TESTU
LCD MONITORJI OD 119.990 DO 188.065 SIT

LCD MONITORJI

Andrej Potočnik upa, da vam je po praznikih še ostalo nekaj denarja. Zajemite sapo, zagrabite prihranke, kajti kupovali boste LCD monitorje.

LCD monitorji so prehodili že dolgo pot. Vse od svojega rojstva je tehnologija tekočih kristalov veliko obetala. Če sedaj čudno strižete z ušesi in se praskate po pleši, naj vam razkrijem, da vse tiste digitalne ure z LCD zaslončki posedujejo pravzaprav hudo podoben sistem prikazovanja želene slike. Zadaj imamo majhno lučko, ki presvetli plast tranzistorjev in hip-hip-hip-strašni trik, slika je tu. Seveda sem sedaj gladko zanemaril leta razvoja med navadno uro in sodobnim sedemnajst-palčnim monitorjem in se na tem mestu opravičujem vsem ljudem, zaslužnim za ta razvoj.

Tehnologiji LCD so tudi vedno pripisovali velik pomen in jo skrbno gojili. Če pomislimo, to niti ni tako nesmiselno, saj je ideja elektronskih topov, ki obstreljujejo matriko, že stara, energijsko in prostorsko potratna. Z močnim razvojem pa bodo sčasoma nadomestili tako monitorje, kot tudi televizorje, torej stvari, ki jih najdemo v vsakem domu. Seveda je pot do uveljavljanja takšnih sprememb še dolga, toda vsak dan prehodimo nov korak po njej.

Če bi vas pred letom dni (da, pred prav 365 dnevi) vprašal, ali bi kupili sedemnajst-palčni LCD monitor, bi odvrnili pritrdilno. Če bi vas obenem povprašal, ali ste ga tudi zmožni kupiti, bi vas velika večina le žalostno odkimala. Danes želja po lastništvu ostaja nespremenjena. Posedovanje LCD monitorja, še posebej večje velikosti, pomeni udobno delo, mnogo manjše napenjanje oči, več prostega prostora v delovnem okolju ter navsezadnje tudi statusni simbol. Tehnologija LCD je pač mlada, privlačna in draga. Toda! Verjeli ali ne, cene so padle in to ne le za nekaj stotinov, temveč pošteno. Padec cen je občuten in vsi tisti trgovci, ki imajo še stare zaloge, si pulijo obrvi in počenjajo podobne neprijetne reči. Če vam dam konkreten primer: Barbara ima 17-palčni LCD že skoraj eno leto in danes je cena njenega monitorja nižja za približno 80 tisoč tolarjev. Da, razlika je občutna, s tem se strinjajo vsi.

Zakaj bi pravzaprav kupovali tak monitor? Najprej je tu nesporno manjše sevanje. Monitorji LCD pač ne streljajo elektronov v vašo glavo, tako da bo pri uporabi takšnega zaslona mnogo manj glavobolov. Nadalje je tu občutno manjša poraba energije ter prostora. Ko se je odvijal test primerkov, smo ugotovili, da povprečna CRT sedemnajstica zavzame prostora za tri sestre v LCD izvedbi. Kar pa zadeva energijo, povprečen 19-palčni CRT zaslon porabi okoli 100 W energije, medtem ko povprečen 17-palčni LCD le okoli 40 W. Tisti, ki premislijo za vsak tolar, kam ga bodo vložili, bodo znali ceniti to razliko.

Ko boste prebrali supertest, boste seznanjeni s stanjem in ponudbo na slovenskem tržišču. Na naslednjih straneh se namreč skriva deset monitorjev, ki se vsak po svoje trudijo pritegniti kupca. Da pa se boste lažje odločili, poskrbi za vas vaš **PCF**.

AOC LM720A
119.990 SIT

LITEON LITEPANEL T70
137.880 SIT

HANSOL H7TI
158.256 SIT

NEC MULTISYNC LCD1700V
191.040 SIT

HERCULES PROPHETVIEW 920
171.505 SIT

SAMSUNG SYNCMASTER 171S
165.840 SIT

HYUNDAI IMAGEQUEST L70A
173.952 SIT

SONY SDM-X72
192.509 SIT

IIYAMA AS4314UTG
165.456 SIT

PHILIPS T70B2M
188.065 SIT

AOC LM720A

119.990 SIT AOC

AOC je bilo meni, do tega supertesta neznano podjetje. Ko sem se seznanjal s podjetjem, sem ugotovil, da gre pravzaprav za tipičnega predstavnika azijskega porekla, saj izvira iz Tajvana. Mnogi se pravzaprav zmrdujejo nad tajvanskimi proizvajalci, toda naj vas opomnim, da so prav vodilna podjetja matičnih plošč bazirana na Tajvanu. Če bo šlo tako naprej, bo Tajvan postal novi Singapur, ki je najprej zaslovel po ceneni elektroniki, danes pa od tam prihajajo najkvalitetnejši elektronski izdelki (born omenil le Creative Labs). Ni se vam pa potrebno bati, saj podjetje ni muha enodnevnica – obstaja namreč že od leta 1967, ko so začeli z izdelavo televizorjev.

Kot ste najbrž že opazili, pade pri tem modelu v oči predvsem cena, ki je najnižja na testu. Monitor pa kljub ceni ponuja veliko. Njegova oblika je klasična, obdajata pa ga danes moderni srebrna in antracitna barva. Podstavek spodobno opravlja svoje delo, čeprav bi si želel malenkost boljše razporeditve teže. Priključki na zadnji strani so dokaj lahko dostopni, tako da vam razni priklopi in odklopi ne bodo povzročali preveliko težav.

Problemi ali odlike ohišja pa so skorajda zanemarljivi v primerjavi s sliko. Pri LM720A je slika na zadovoljivi ravni, saj ponuja dovolj živahnosti in barvitosti. Res je, da se ne more primerjati z dražjimi modeli oziroma zmagovalcem testa, je pa še vedno spodobna. Navedena odzivnost je 25 ms, vendar je to podatek za vklop pike, žal podatka za izklop nismo našli. Če ocenimo odzivnost monitorja glede na občutek in primerjavo s konkurenco, se monitor uvrsti pod povprečje, saj je primeren za oglede filmov, medtem ko napeto igranje *UT2003* postane na trenutke prava muka.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas 25 ms
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 130° vod. 110° nav.
Dodatno zvočniki
Na spletu www.aoc-europe.com
Prodaja Anni d.o.o. (01) 583 99 99

PCFOcena

↗ Izjemno nizka cena
↙ Osveževanje se je izkazalo za počasnejše

"Mogoče bo AOC jutri med najboljšimi, danes pa stavi na ceno."

76 %

HANSOL H711

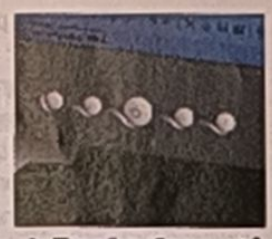
158.256 SIT Hansol

Hansol je še eno podjetje, ki prihaja iz daljnega vzhoda, vendar pa je v Sloveniji mnogo bolj poznano. Začetki podjetja segajo v leto 1991, ko se je podjetje odcepilo od korejskega Samsunga in do danes dodobra uveljavilo svoje ime.

Model H711 lahko mirne duše označim kot monitor z najbolj klasično obliko na supertestu. Ima namreč tako ravno obliko zaslonskega dela, kot tudi podstavka, da bi se lahko ob njem aktivno udeležil delavnice iz geometrije. Tudi barva se ni naužila kakšne moderne sivine, ampak je klasična umazano bela. Podstavek je dobro uravnovešen, dostopi do priključnih mest niso najlažji, so pa sprejemljivi.

Seveda je mnogim klasična oblika še vedno najbolj všeč in jo bodo znali ceniti. Toda bolj pomembna lastnost je slika. Pri dotičnem Hansolu je slika solidna, saj je dovolj kontrastna in živa, da se je ne boste sramovali. Hansol žal ne navaja podatka o osvetlitvi pike, toda po ocenjevanju glede na konkurenco smo se v laboratoriju zedinili, da se obnaša natančno tako, kot konkurenca s 25 ms časom osvetlitve pike, kar pomeni, da še vedno ni namenjen profesionalnim igralcem iger, bo pa zadovoljil ostale uporabnike.

Hansol H711 je opremljen tudi z dokaj zmogljivo elektroniko, ki krmili zaslon, saj med drugim ponuja dve funkciji, ki razveselita. Prva je samodejna konfiguracija zaslona, ki ob vključitvi samodejno nastavi ostrino in položaj slike, druga pa je poseben način DOS, ki omogoča lepšo sliko v dobrem starem DOS-u. Seveda, redki so tisti posamezniki, ki bodo kupili monitor LCD, da bodo delali z njim v DOS-u, toda, če obstajajo, bodo znali ceniti to lastnost.



→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas ni podatka
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 140° vod., 120° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.hansol-uk.com
Prodaja Power Plus (01) 511 27 27

PCFOcena

↗ Pomaga podpora pisavam v DOS-u
↙ Po kvaliteti slike nekoliko za ostalimi

"Soliden zaslon z zanimivo podporo za DOS. Če ljubite ukazno vrstico, sezite po njem."

77 %

corega

HERCULES PROPHETVIEW 920

171.505 SIT Hercules

Kaj se je dogajalo s podjetjem Hercules od začetka do danes? Podjetje je zaslovelo po monokromatskih grafičnih karticah, ki so jih premogli pravzaprav skoraj vsi XT-ji, ter večina prvih AT-jev. Kasneje je izginilo iz nam znanih voda, toda ime se je obudilo v lasti proizvajalca Guillemot, polno veljavo dobilo preko partnerstva s 3dfxom, kasneje z nVidio, ter danes s kanadskim ATI-jem.

No, če je bil Hansol klasično dolgočasen, je Hercules razburljivo mladostno oblikovan. Vsekakor je to najlepši monitor na supertestu, saj njegova eleganca in svež zanimiv pristop k oblikovanju dodata mnogo k veljavi. Predvsem navdušuje podstavek, ki bo popestril vaše delovno okolje. Toda Hercules bi ne bil eno vodilnih podjetij, če ne bi dobrega izgleda križal tudi s kvalitetno sliko. Njen kontrast je lepo enakomeren in dokaj izrazit, prav tako so dokaj žive tudi barve. Hercules navaja odzivni čas za osvetlitev pike manj kot 25 milisekund, kar se je dalo zaznati ob primerjanju s konkurenco, saj je bila slika bolj mirna, kot pa pri slabših modelih.

Tudi zaslonske nastavitve so daleč od ubornih. Poseduje seveda izjemno zaželeno tipko za samodejno nastavljanje slike, če pa se poglobite v zaslonske menije, boste odkrili, da lahko nastavljate svetlost, kontrast, položaj slike, nasičenje posameznih barv ter temperaturo barv.

V praksi se je monitor dobro obnesel. Sicer potrebuje rahlo več prostora na mizi kot ostali, toda verjemite, vsi, ki so vstopili v naš laboratorij med testom monitorjev, so najprej opazili Herculesa. Le zakaj, sem povprašal obiskovalce. Vsi po vrsti so odvrnili, da zato, ker je najlepši. Nenazadnje tudi to nekaj velja.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 miljona
Odzivni čas 25 ms
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 150° vod., 130° nav.
Dodatno nič
Na spletu
www.hercules.com
Prodaja JAE d.o.o. (01) 589 62 26

PCFOcena

↗Oblika močno deklasira konkurenco
↙Rahlo nepriročne smerne tipke

"Vsekakor najlepši monitor na testu, z dokaj kakovostno sliko." **83%**

Kako smo testirali

Kaj smo sploh iskali pri monitorjih in katero lučko smo pri tem držali.

Testiranje monitorjev je pravzaprav potekalo v dveh delih. Najprej smo zagnali Passmarkov *Monitor test v2.0*, ki dodobra namuči zaslon in ugotovi, ali poseduje kakršno koli napako ali anomalijo. Nato smo zagnali film *Gospodar prstanov*, da ugotovimo kakovost prikazane slike. Nazadnje smo še zagnali *UT2003*, izbrali mapo Antalus in primerjali, kako vidne so zakasnitve sprememb. Za testiranje monitorjev je seveda potrebna kvalitetna grafična kartica, tako da je v računalu počival Radeon 9700, ki ima možnost priklopa tako preko navadnega izhoda VGA, kot tudi preko DVI.

Kaj iskati

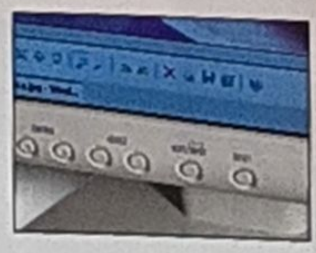
Zlata pravila pri nakupu monitorja LCD

Vedno najprej dobro premislite, kaj potrebujete. Če ste zagrizen igralec strelskih iger v slogu našega Darkmana, potem LCD monitorji še niso za vas.

Vedno zahtevajte demonstracijo pred nakupom. Ljudje mnogokrat odštejejo veliko denarja za stvar, za katero so slišali, da je v redu. Ni namreč nujno, da bo zmagovalec tega testa prijal vašim očem.

Če se le da, kupite čim bolj kvaliteten monitor. Vedite, to je naložba v vaše zdravje in zdravje vseh, ki bodo uporabljali ta monitor.

Zahtevajte od trgovca garancijske pogoje za LCD monitor v pisni obliki. Vedite, da lahko imajo monitorji tudi do 7 ali celo več uničenih ali nepravilno delujočih pik, preden vam bo trgovec blagovolil zamenjati monitor.



corega®

HYUNDAI IMAGEQUEST L70A

173.952 SIT Hyundai

Monitorji Hyundai so pri nas prisotni že dolga leta in so se proslavili z ugodnim razmerjem med kvaliteto in ceno. Imajo velik razpon izdelkov, kar navsezadnje pomeni, da bodo ustregli še tako petičnemu kupcu.

L70A je sedemnajst-palčni monitor klasične oblike. Njegova oblika je zasnovana zgledno, a dolgočasno, in tudi podstavek tega ne spremeni. Dostop do priključnih mest je rahlo neroden, a tudi tega se hitro privadimo. Da bi izničili klasičnost zasnove, so snovalci uporabili moderno sivo barvo, zaradi katere je monitor bolj privlačen.

S tehnične plati sodi L70A v sivo povprečje. Slika je dovolj živahna in kontrastna, da bo zadovoljila večino uporabnikov, petičneži pa tako ali tako znajo najti dlako v jajcu. V našem primeru je dlak bolj malo, saj monitorju ni kaj očitati. Odzivnost slike je na ravni drugih, kar pomeni, da ga profesionalni igralci ne bodo kupili, direktorji pa bodo uživali med ogledom kakšnega filma. Zanimivo je, da ima monitor dokaj velik kot, pod katerim je slika normalno gledljiva, kar je nedvomno velika prednost. Drugače pa se ne razlikuje mnogo od konkurence, velikost pike je standardnih 0,264 mm, najvišja frekvenca osveževanja pa 75 Hz. V zaslonskih nastavitvah najdemo seveda možnost samodejne nastavitve slike, ostale nastavitve pa sodijo v klasiko.

Kot ste ugotovili, Image Quest L70A po ničemer pretresljivo ne izstopa v pozitivni ali negativni smeri. Zgleden monitor bo potešil večino vaših potreb. Zanimivo pa je, da je med težjimi na testu, nekako pa mu tudi ni v prid dejstvo, da je bil med energetsko bolj požrešnimi. Čemu, nismo uspeli ugotoviti.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas ni podatka
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 500:1
Vidni kot 150° vod., 125° nav.
Dodatno USB vozlišče
Na spletu www.hyundaiq.com
Prodaja E-misija d.o.o. (01) 544 30 55

PCFOcena

↗ Velik vidni kot, solidna slika, USB vozlišče
↙ Težak, večja poraba elektrike

"Zelo soliden izdelek, ki pa se mu le ne uspe zavihteti nad tekmece."

82%

IIYAMA AS4314UTG

165.456 SIT Iiyama

Prvi pravi težkokategornik prihaja iz Iiyaminih hlevov. Iiyama je pri nas dobro znan proizvajalec, saj si je podjetje v Sloveniji ustvarilo dobro ime s svojimi sedemnajst-palčnimi CRT zasloni, prav tako pa dobro vem, da njihov dvaindvajset palčnik počiva na mizi mnogih grafičnih oblikovalcev.

No, razveseljivo je dejstvo, da Iiyama nadaljuje dobro delo tudi na področju monitorjev LCD. Vendar bom takoj na začetku zapisal negodovanje na račun tega monitorja. Namreč osebo pri Iiyami, ki je zadolžena za imenovanje monitorjev, bi bilo potrebno takoj in dokončno postaviti na cesto. Mislim, da bodo nad imenom AS4314UTG vznemirjeni le redki posamezniki (pa še ti so najverjetneje davčni uslužbenci, ki so znani po tem, da imajo radi kombinacije številk in črk, ali pa spolni iztirjenci, ki so jim tako ali tako všeč stvari, ki jih nihče drug ne mara).

Kot se je na srečo naknadno izkazalo, je to pravzaprav edina večja težava tega monitorja. Monotonost oblikovanja popravljajo tako, da omogočajo dve različni barvi, torej umazano belo ter srebrno-sivo. Podstavek je dokaj uravnovešen in dobro opravlja svoje delo, tudi priključki niso povsem skriti. Oblika je torej povsem zgledna, kaj pa slika?

Slika je, preprosto rečeno, zelo dobra. Predvsem navdušujejo izjemni kontrasti, živahnost barv je prav navdušujoča. Tudi odzivnost monitorja je zelo dobra, saj znaša le dvajset milisekund. Velikost pike je standardna, najvišja frekvenca osveževanja pa prav tako.

Zaslonski meniji so dobro zasnovani, prisotna je seveda tudi možnost samodejne nastavitve slike. Monitor je tudi med bolj energetsko požrešnimi na testu, kar posledično opravičuje dejstvo, da ima zelo kontrastno sliko.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas 20 ms
Osvetlitev 230 cd/m2
Kontrast 500:1
Vidni kot 150° vod., 125° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.iiyama.com
Prodaja Power Plus (01) 511 27 27

PCFOcena

↗ Nizek odzivni čas, kvalitetna slika
↙ Kam se je izgubil DVI?

"Resnično kakovostno sliko dopolnjuje še nizek odzivni čas."

90%

corega

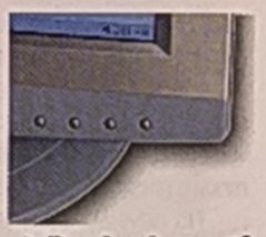
LITEON LITEPANEL 170

137.880 SIT Liteon

Kaj se zgodi, če proizvajalec, znan po cenenih pogonih, začne izdelovati cenene monitorje LCD? Pravzaprav ne veliko, saj so nad takšnim monitorjem ganjeni le tisti, ki imajo premalo denarja, da bi si kupili boljši primerek. Liteon si je na začetku ustvaril dokaj slab sloves s serijami pogonov CD-ROM, ki so odpovedovale kot po tekočem traku. Sicer je podjetje kmalu odpravilo napake, toda neprijeten spomin je ostal.

LitePanel 170 je pravzaprav točno tak monitor, kakor sem ga ob slovesu podjetja pričakoval. Oblika je klasično nezanimiva, barva prav tako. Še podstavek je tako nezanimiv, da bi ob pogledu nanj človek najraje zazehal. Toda oblika še zdaleč ni vse – kot vsi vemo, je pomembna slika. Velikost pike je klasičnih 0,264mm, prav tako sta tudi najvišja ločljivost (1.280 x 1.024) in najvišja frekvenca osveževanja (75 Hz) povsem enaki ostalim testnim primerkom. Kvaliteta slike je pod povprečjem, saj je kontrast neprepričljiv, svetlost pa še zdaleč ni tako izrazita, kot pri boljših primerkih. Odzivnost monitorja je prav tako med slabšimi, točnega podatka o njej pa nam ni uspelo dobiti. V primerjavi s konkurenco bi monitor uvrstili nekje okoli časa 30 ms, saj so bile zakasnitve mnogo bolj opazne, kot pri drugih testiranih izdelkih. Zaslonske nastavitve so prav tako uborne, saj lahko na kakšno naprednejše nastavljanje kar mirne duše pozabite.

Na splošno rečeno, monitor ne prepriča. Res je – LCD je, sedemnajstica je, toda, roko na srce, če ste zbrali že toliko denarja, dajte investirati še malenkost več, in dobili boste občutno boljše izdelke. Tistim, ki pa potrebujete monitor za brskanje po internetu, pisanje dokumentov in gledanje filmov, bo LitePanel 170 najverjetneje povsem zadostoval.



→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas ni podatka
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot ni podatka
Dodatno nič
Na spletu
Prodaja Power Plus 01 / 5112727

PCFOcena

↗Dovolj dober za deskanje in gledanje filmov
↙Žal ga konkurenca daleč prekaša

"Skromen zaslon, ki ni v ničemer prepričal, da bi priporočil njegov nakup."

70 %

NEC MULTISYNC LCD1700V

191.040 SIT NEC

Moram že na začetku priznati, da sem se dokaj razveselil, da je na test v naš laboratorij prispel tudi NEC-ov predstavnik. NEC je seveda svetovni gigant ter vsem dobro znan. Podjetje izdeluje pravo armado monitorjev in v njegovi paleti izdelkov sta zastopani obe tehnologiji, tako CRT, kot tudi LCD.

Žal pa me je monitor razočaral. Priznam, pričakovanja so bila visoka, toda žal jih ni izpolnil. Monitor prihaja v klasični nerazburljivi obliki, kar je pravzaprav že kar tradicionalno za NEC, saj mi njihovi monitorji nikoli niso vzbujali kakšnega posebnega vizualnega zadovoljstva. A je oblika večini postranskega pomena, zato poglejmo, kaj se skriva pod belo plastiko.

Tu najdemo klasično zasnovo monitorja LCD, ločljivosti 1.280 x 1.024 pik, ki zmore najvišjo frekvenco osveževanja 75 Hz, velikost pike pa je tekmecem enakih 0,264mm. NEC sicer navaja podatek, da je osveževalni čas pike 40 ms, kar je veliko, toda v isti sapi dodajajo, da monitor porabi 20 ms za osvetlitev in 20 ms za zatemnitev. V praksi se je pokazalo, da to ne drži docela, saj se je monitor obnašal podobno tistim iz spodnjega cenovnega razreda, kar se je pri igranju precej poznalo. Žal je to tudi največji problem tega monitorja, saj zmore konkurenca v tem cenovnem razredu neprimerno več.

Zaslonske nastavitve so zgledne, saj omogočajo podrobno nastavljanje, seveda pa je prisotno tudi samodejno nastavljanje slike. Slika je lepo kontrastna, pohvaliti je potrebno tudi živahnost barv in svetlost slike. Če bi NEC popravil osveževanje, bi bila končna ocena precej višja. Tako pa bodo ta monitor izbrali predvsem tisti, ki ga bodo uporabili v poslovne namene.

→Podrobnosti

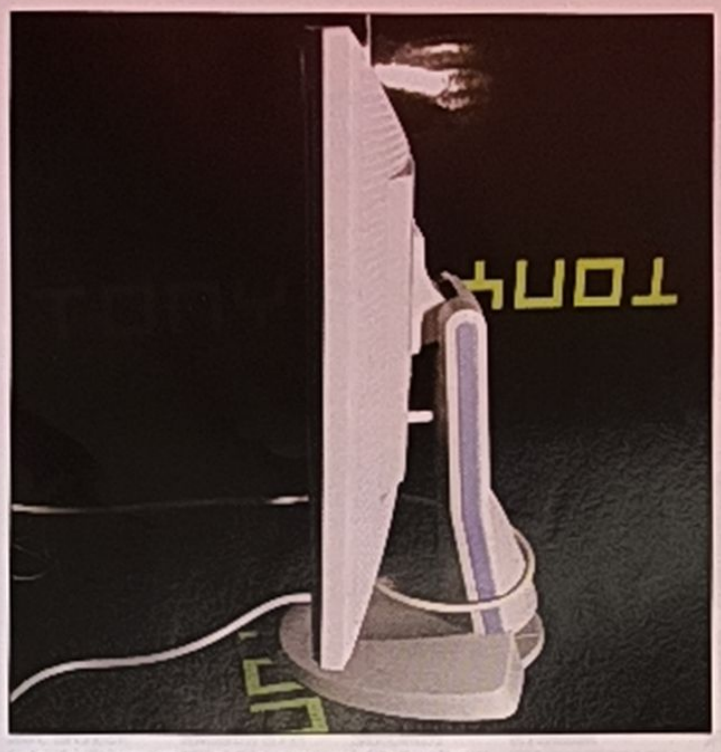
Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas 40 ms
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 400:1
Vidni kot 140° vod., 125° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.nec.com
Prodaja JAE d.o.o.(01) 589 62 26

PCFOcena

↗Zaslonske nastavitve, živahne barve
↙Dolg odzivni čas mu ni v prid

"Zmeren izdelek, katerega dobro sliko kazi slabo osveževanje."

78 %



KAKO DELUJE?

Tekoči kristali? Ali nas niso pri kemiji učili, da so kristali trdno agregatno stanje?

Vsekakor imajo zelo protislovno ime. Molekule v tekočini se lahko prosto gibljejo, kakor jim pač paše, medtem ko molekule v trdni snovi tičijo nepremično na svojem položaju. Vendar pa so že leta 1888 odkrili, da obstaja tudi vmesno stanje, ki ni ne trdno ne tekočina. Sicer takrat še niso vedeli kako se stvar imenuje, tako da se je ime tekoči kristal rodilo mnogo kasneje. No, lepa lastnost tekočih kristalov je, da so občutljivi na električni tok, za zaslone pa uporabljamo zvite nematične tekoče kristale, katerih dodatna lastnost je, da so urejeni v logičnih vzorcih in se ob dovajanju električnega toka odvijajo ali zavijajo in s tem omogočajo prehod svetlobe. Pa poglejmo, kako prehaja svetloba čez tekoči kristal. Na vsakem koncu imamo plast steklenega filtra, ki je polarizirana na zunanji strani. Na notranji strni je najprej namaz posebnega polimera, katerega lastnost je, da naredi majhna sidrišča, na katerega bodo prišli tekoči kristali. Poskrbeti je potrebno, da so obrnjena v pravo smer, skladno s polarizacijo stekla. Nato pride na vrsto namaz nematičnih tekočih kristalov. Sidrišča bodo samodejno prisilila prvi sloj molekul v tekočih kristalih, da se polarizirajo s steklom. Sledi več namazov kristalov, ki pa so zamaknjeni za določen kot.Nato dodamo drugi polariziran stekleni filter z isto obdelavo, ki pa je obrnjen navzven, tako da se kristali staknejo, poleg tega pa mora biti pravokotno polariziran glede na prvi filter. Ko svetloba zadene prvi del filtra, se ta polarizira. Ko svetloba potuje čez namaze tekočih kristalov, ti poskrbijo, da na koncu svetloba valovi z ustrezno frekvenco, tako kot molekule same. Če se torej polariteti obeh steklenih filtrov pokrijeta, lahko svetloba potuje skozi. Če pa tekočim kristalom dovedemo energijo, se odvijejo. Tako prekinejo tok podatkov, polariteti steklenih se ne pokrivata in svetloba ne potuje skozi. Še pojasnilo TFT tehnologije. Thin Film Transistors oziroma tanek sloj tranzistorjev ni prav nič drugega kot skupek tranzistorjev in kondenzatorjev, ki počivajo v potrebnih vzorcih med namazi kristalov. Razporejeni so v stolpce in vrstice in ko pride pravi ukaz, se aktivira želena vrstica, po stolpcu pa se pošlje naboj. Ker zadene le ob aktivirano vrstico, nabije le en sam kondenzator. Le-ta je zmožen držati naboj do naslednje osvežitve. No, če znamo to energijo dozirati, lahko dosežemo, da se tekoči kristali odvijejo ravno prav, da spusti preko pike nekaj malega svetlobe. Če doziramo to energijo resnično natančno, lahko prikaže pika 256 odtenkov svetlobe. Ker ima vsaka točka na zaslonu tri barvne pike, torej tri tranzistorje, od katerih vsak skrbi za svojo barvo, lahko zaslon prikaže malce več kot šestnajst milijonov barv (256 odtenkov rdeče krat 256 odtenkov modre krat 256 odtenkov zelene).

SAMSUNG SYNCMASTER 171S

165.840 SIT Samsung

Eden največjih gigantov svetovne elektronike je vsekakor Samsung. Korejsko podjetje deluje že vrsto let v kakovostnem vrhu, saj je med drugim izdelovalo predpomnilniške module, ki so počivali na procesorjih Intel PII. Seveda izdelujejo tudi monitorje, tako da supertest ne bi bil pravi, če ne bi imeli vsaj enega njihovega predstavnika.

Model 171s nas poskuša prepričati s sodobnim pristopom k oblikovanju ter s Samsungovim zaščitnim znakom: namreč uporabo kremno bele in modre barve. Podstavek je zgledno oblikovan, malce bi okaral ne najbolj dostopna mesta priključkov.

Pod pokrovom se skriva klasičen LCD zaslon, velikosti 1.280 x 1.024 pik, ena pika pa je velika 0,264 mm. Kvaliteta slike je na visoki ravni, saj je kontrastnost velika, barve zelo žive, pa tudi svetilnost je na visoki ravni. Vgrajena je malce močnejša elektronika, saj monitor pri nižjih ločljivostih podpira osveževanje do 85 Hz, kar je redkost, čeprav je priporočen način 1.280 x 1.024 pik pri 60 Hz. Odzivnost na osvetlitev in zatemnitev pike je med boljšimi na testu, saj smo po primerjanju ugotovili, da je za odtenek boljši od modelov, ki imajo navedenih 25 ms, kar ga seveda uvršča med boljše primerke.

Zaslonske nastavitve sodijo med povprečne, omogočajo seveda nastavitve položaja slike, osvetljenost, omogočajo pa tudi nasičenost barv, tako da si lahko barvno shemo nastavite po vaših željah. Prisotna je tudi možnost samodejnega nastavljanja, ki je zanimivo med najdaljšimi na testu.

Samsung 171s je zelo dober monitor, ki ima tudi zelo uravnovešeno razmerje med ceno in kvaliteto. Če pa pomislim, da je serija S pravzaprav njihova osnovna linija izdelkov, potem se lahko le veselim dne, ko bomo dobili v roke seriji B in P. Njun problem pa bo le cena...

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas ni podatka
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 350:1
Vidni kot 150° vod., 125° nav.
Dodatno nič
Na spletu www.samsung.com
Prodaja Lancom d.o.o. (02) 330 03 00

PCFOcena

↗ Dokaj prijetna oblika, hitri odzivi na osvetljevanje
↙ Ne prav idealna postavitev priključkov

"Samsung obvlada svoj posel in naredili so zelo dober monitor."

87%

corega

SONY SDM-X72

192.509 SIT Sony

O podjetju Sony tako ali tako čivkajo že vrabci na sosedovi jablani, zatorej ga ne bomo posebej predstavljali. Zapisal bom le to: So Japonci, delajo drage stvari.

Model SDM-X72 je monitor, ki izžareva pripadnost podjetju. Če bi izbrisali vse oznake in mimoidoče povprašali, kdo je proizvajalec, bi večina zamahnila z roko, češ kaj za vraga sprašujemo bedarije, ostali pa bi najverjetneje uganili, da je to Sony. Kaj hočemo, Sony pač obvlada.

Niso pa le oblikovalci tisti z visokimi plačami pri Sonyju. Pod pokrovi se skriva 1.280 x 1.024 pik velik zaslon, katerega posamezna pika je velika 0,264mm. Monitor krmili tudi ena bolj zmogljivih elektronik, saj zmore v nižjih ločljivostih sliko osveževati tudi pri 85 Hz. Priporočena delovna ločljivost pa je seveda standardnih 1.280 x 1.024 pik, pri osveževanju 60 Hz. Slika, ki jo monitor zmore prikazati, je zelo lepa, kontrastna ter zelo živobarvna, tudi svetlost ji ne daje problemov. Sonyeva kvaliteta se pozna tudi pri uporabi pri težjih pogojih (kadar sije sonce v zaslon), saj vrhnji sloji omogočajo večjo berljivost kot konkurenca.

Zaslonski meniji so zelo podrobni, tako da bodo tisti, ki jim samodejna nastavitev ne ustreza, lahko našli tisto pravo kombinacijo položaja, svetlosti, kontrastnosti ter nasičenosti barv. Omeniti pa je treba še rahlo razočaranje – čas osvetlitve in zatemnitve pike je namreč kar 30 ms, kar je več kot pri večini tekmecev. Dodatnih 5 milisekund sicer opazimo le pri igranju, vendar grenak priokus ostaja.

Monitor je soliden izdelek, vreden velikega imena, toda podobno kot pri NEC-u, mu odzivnost ni v prid. Verjetno lahko pričakujemo, da bodo na tržišče kmalu prišli prenovljeni modeli, ki bodo popravili to napako.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas 30 ms
Osvetlitev 280 cd/m2
Kontrast 400:1
Vidni kot 150° vod., 130° nav.
Dodatno DVI vhod
Na spletu www.sony.com
Distribucija CHS d.o.o. (01) 280 66 00

PCFOcena

↗ Zmogljiva elektronika, dobri zaslonski premazi
↙ Velik odzivni čas tudi njemu ni v prid

"Vsi vemo, da Sony zmore več. Upajmo, da bo to kmalu tudi dokazal."

82%

PHILIPS 170B2M

188.065 SIT Philips

Tudi Philips je eno izmed tistih svetovnih podjetij, ki dominirajo na področju prikazovanja tako računalniške, kot tudi televizijske slike. Seveda so kos tudi ostalim segmentom elektronike, še dobro pa, da ne delajo avtomobilskih pnevmatik. Le-te bi verjetno samo dobro izgledale. Philipsovi monitorji so v Sloveniji že vrsto let poznani in sprejeti, enako pa se bo godilo tudi LCD izvedenkam.

Philips 170B2M je pravzaprav monitor, ki se ne razlikuje veliko od ostalih udeležencev tega supertesta. Mogoče je še najbolj razpoznavna lastnost tega modela, da poseduje zvočnike, vgrajene v podstavek. Pravzaprav ideja še zdaleč ni slaba. Za predvajanje zvoka v delovni okolici računalnika, bodo mali zvočniki čisto dovolj.

Po bolj podrobnem pregledu ugotovimo, da ima monitor še eno dobrodošlo lastnost – poseduje namreč vhod DVI. Pri vse večjem številu grafičnih kartic, opremljenih s tem izhodom, lahko dodobra izkoristimo digitalno povezavo, kar pomeni višjo kvaliteto slike. Vse ostale lastnosti pa so že videne pri konkurenci. Ločljivost je torej 1.280 x 1.024 pik, vsaka pika pa je velika 0,264mm. Zanimivo je tudi to, da Philips navaja za svoje monitorje odzivni čas osvetlitve manj kot 40 ms. To je visok podatek, ki pa se v praksi pokaže za dokaj nenatančnega, saj je bil odzivni čas zaslona skorajda primerljiv z Iiyaminim. Ali Philips navaja odzivni čas za osvetlitev in potemnitev ali pa je to odvisno od serije monitorjev, mi do izteka roka za oddajo članka ni uspelo ugotoviti.

Zaslonske nastavitve pristojijo kvaliteti monitorja, saj lahko ročno nastavite nasičenost barv, položaj, svetlost, kontrast, sinhronizacijo signala... Seveda je prisotna tudi možnost samodejnega nastavljanja slike. Če potegnemo črto pod vse, je 170B2M zares odličen izdelek.

→Podrobnosti

Velikost 17-palčni TFT
Velikost točke 0,264
Najvišja ločljivost 1.280 x 1.024
Barve 16,7 milijona
Odzivni čas <40 ms
Osvetlitev 250 cd/m2
Kontrast 400:1
Vidni kot 150° vod., 130° nav.
Dodatno DVI vhod, zvočniki
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC H.and d.o.o. (01) 530 08 00

PCFOcena

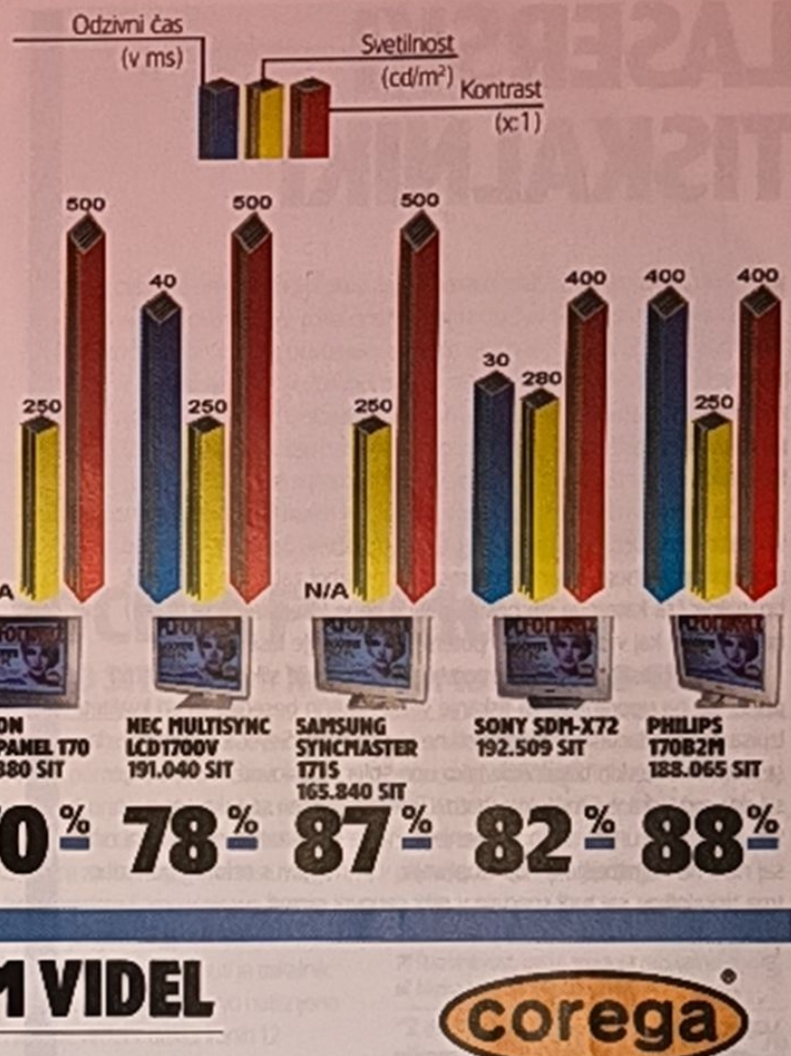
↗ Nizek odzivni čas, dobri meniji
↙ Zvočniki bi lahko bili močnejši

"Philips nadaljuje tradicijo odličnih monitorjev tudi v LCD razredu."

88%

Rezultati

Številke, ki pomagajo pri odločitvi.



NA KONCU SEM VIDEL, KAR SEM VIDEL

Šele ko se postavijo vse naprave v vrsto, opazimo razlike med njimi.

corega

Če zapišem po resnici, mi je bil tale supertest resnično všeč. Monitorji so eden bistvenih delov računalništva in vsakdo ga potrebuje. Test sodobnih monitorjev LCD samo kaže, v katero smer so odvija razvoj. Monitor pa je nenazadnje tudi zelo pomemben del računalnika. Vedite namreč to: ne glede, ali imate najhitrejšo mašino na tej strani mlečne ceste, ali pa posedujete ostarelo 486, vedno buljite v monitor in ne v ohišje računalnika. Zato vedno priporočam ljudem, ki me povprašajo za nasvet, naj namenijo več denarja za monitor in manj za procesor. Zakaj se splača kupiti dober monitor? Preprosto. Vaše oči bodo manj trpele. Tisti, ki nosite očala, dobro veste o čem govorim, za vse ostale upam, da boste toliko pametni in boste kupili kvaliteten monitor, še posebej pa berite tole tisti starši, katerih majhni otroci uporabljajo računalnik: Ne pokvarite vida svojega otroka, samo zato, da bi prihranili Cankarja ali dva! Vedite, da znajo otroci dobesedno buljiti v zaslon ure in ure, kar pri njihovem hitrem telesnem razvoju privede do težav z vidom. Nadalje se zavedajte še enega nenapisanega pravila. Če kupite nov računalnik skupaj z monitorjem, boste čez približno tri leta, ko boste želeli močnejši stroj, zamenjali samo procesno enoto, monitor pa vam bo ostal na mizi. In če že v prvi vrsti kupite cenen izdelek...

Na dnu tokratnega testa najdemo Liteon Litepanel 170, ki je enostavno rečeno cenen model. Zraven njega se je uvrstil AOC LM720A. Monitor ima sicer nazivne lastnosti na solidni ravni, toda kvaliteta slike razočara. Naslednji je NEC Multisync LCD 1700V, od katerega sem pričakoval precej več. Sedmi je dosegel cilj Hansol H711, ki spada med najbolj povprečne monitorje na testu. Šesti je Sony SDM-X72, ki je že monitor na spodobni ravni, toda odzivnost mu ni v prid, prav tako tudi cena ne. Solidno se je odrezal Hyundai L70A, pravzaprav moram priznati, da me je pozitivno presenetil. Četrti pade v oči Hercules ProphetView 920, ki je dobil precej točk tudi na račun oblike. Tretje mesto zaseda Samsung 171s, ki je monitor, ki praktično poteši vse vaše potrebe, stopničko pod vrhom se nahaja Philips. Odličen monitor z zelo dobro sliko, katerega prehiti samo Ilyama. Za ta denar dobimo resnično izdelek zadnje generacije, katere prid je najnižji čas odzivnosti. Če bi imela le še vsaj približno človeško ime...

PCF

LASERSKI TISKALNIKI

Laserski tiskalniki so tista pasma tiskalnikov, ki pri tisku ne brizgajo barve na papir, temveč izpisujejo želeno sliko ali besedilo najprej na poseben fotosenzitiven valj, nato pa negativno električno nabit valj prekrijejo s prahom, ki ima pozitiven električni naboj. Prah se tako prilepi na negativno nabite dele na valju, nato pa se zadeva prenese na papir, ki ga tiskalnik negativno nabije. To bi bila groba razlaga delovanja laserskega tiskalnika. In pet takšnih tiskalnikov vam predstavljamo tokrat.

Če najprej vržete oko na cene pričujočih tiskalnikov, boste domači uporabniki najbrž odlistali naprej, trdno odločeni, da se ne ločite od svojega brizgalnega kebrčka na mizi. Še posebej zato, ker lahko vaš brizgalnik (za katerega ste odšteli petino cene laserskega tiskalnika) natisne tudi kaj v barvah. Kdo potem sploh kupuje lasersko šaro?

Laserski tiskalniki se ne uporabljajo za tiskanje slik, to je verjetno jasno. Se pa uporabljajo za tiskanje velikih količin besedila. In pri kvaliteti izpisa le-tega laserskih tiskalnikov ne prekaša nič. Seveda je logično, da se večina laserskih tiskalnikov tako uporablja v poslovne namene, kjer se dnevno tiska veliko dokumentov. Testirani modeli so tako cenovno, kot tudi po rezultatih dela, namenjeni malce manj zahtevni poslovni rabi, saj niso ne najhitrejši ne najzmogljivejši, v primerjavi s celotno ponudbo trga tiskalnikov, saj tudi spadajo v nižji cenovni razred.

Barbara Banovič

HP LASERJET 1200

112.900 SIT Hewlett-Packard

Najprej se nam je zdelo, da smo morda nekoliko pristranski, vendar smo si zadeve potem ogledali z distance in kakor koli smo obrnili, se je HP na tem testu daleč najbolje odrezal. Gre za lepo oblikovano in rubustno napravo, ki je izdelek podjetja, katerega sloves nikomur ni več neznanka.

Namestitev tiskalnika je potekala brez zapletov, tako da je bil hitro pripravljen za delo. Besedilo pri 5% pokritosti je pljuval celo hitreje, kot je bilo deklarirano, saj smo presenečeno ugotovili, da mu, namesto deklariranih 15 strani v minuti, uspe v istem času natisniti tudi do 18 strani, prvo stran pa je natisnil v deklariranih desetih sekundah. Izpis je najčistejši na testu, prav tako pa je v najvišji kvaliteti natisnjena slika izpod valja LaserJeta 1200 izgledala daleč najbolje. Tudi cena natisnjene strani je ugodna.

LaserJet 1200 zna tiskati na različne vrste papirja, vključno z ovojnicami, nalepkami in posebnimi vrstami papirja, nima pa (kot velja za vse tiskalnike na tem testu) mehanizma za samodejno obojestransko tiskanje, tako da je strani potrebno obračati ročno.

A ni vse zlato, na čemer piše HP, in tako ima tudi ta izdelek nekaj pomanjkljivosti. Prva je zajemanje papirja. Še vedno si želimo tiskalnikov, v katerih je pot papirja čim bolj ravna. Končni izdelek je tako manj zvit, obstaja pa tudi manj možnosti, da bi se papir zagozdil v tiskalniku. Druga pomanjkljivost je nizka kapaciteta podajalnika za papir, saj je 250 listov premalo za aktivno manjše podjetje. Ker pa ne spada med največje tiskalnike v tem razredu, pa bo veselo domoval tudi na mizi zahtevnejšega domačega uporabnika.

→Podrobnosti

Najvišja ločljivost 1200 x 1200 dpi
Hitrost tiskanja Deklarirano 15 str/min
Priklop USB in paralelni
Pomnilnik 8 Mb (razširljiv do 72 Mb)
Podajalnik 250 (260) listov, posamični listi ročno
Na spletu www.hp.com
Prodaja Repro d.o.o. (01) 585 34 11

PCFOcena

↗Hiter, tih, odlična kakovost izpisa
↙Premajhen podajalnik, potrošni material ni najcenejši

"Lep, tih, nekompliciran in kvaliteten. Si lahko želite česar koli boljšega?"

89%

Hansol ...mora bit'!

17"

730E
17" FST zaslon
velikost pike: 0,28 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
35.900,00 SIT

17"

720ED
17" DynaFlat zaslon
velikost pike: 0,20 mm
max. resolucija:
1280 x 1024 / 60Hz
optimalna resolucija:
1024 x 768 / 85Hz
TCO99
41.900,00 SIT

3 leta garancije

Cene so informativne in že vključujejo DDV. Accord 92 d.o.o., Stegne 13, Ljubljana

Distribucija: accord international group

BIG BANG
Koper: 05/630-65-00
Kranj: 04/202-66-80
Lj-BTC: 01/587-35-73
Lj-Rudnik: 01/420-25-60
Maribor: 02/320-39-36
Jesenice: 04/583-28-84
Celje: 03/425-25-57

POWERPLUS
Celje: 03/428-28-30
Ljubljana: 01/511-27-27
Maribor: 02/252-60-06
e-trgovina: www.powerplus.si

Janus Trade
Lesce: 04/532 01 55
Celje: 03/42 55 080

BOF - Building Of Fun
Ljubljana: 01/560-41-59

HARVEY NORMAN
Ljubljana: 01/585-50-00

KRAJNIK d.o.o.
Škofja Loka: 04/502-00-00

TEAL d.o.o.
Laško: 03/734-00-70

MENTIS
Dravograd: 02/872-16-16
Maribor: 02/228-17-20
Sl. Bistrica: 02/843-08-30
Velenje: 03/897 68 50

LEXMARK E320

94.800 SIT Lexmark **Alterna Intertrade (01) 520 28 00**

Lexmarkov E320 je ceni primerno povprečen laserski tiskalnik, ki prav po ničemer ne izstopa iz sivega povprečja. Deklariranih 16 strani v minuti mu ni uspelo doseči, je pa prav pridno tiskal do 14 strani v minuti, kar je zadovoljiva hitrost. K povprečnosti tega modela prispeva svoje tudi pičlih 4Mb pomnilnika, zaradi česar v osnovni izvedbi absolutno ni primeren za podjetja, v katerih se aktivno tiska. Tudi podajalnik, ki v osnovi sprejme je 150 listov, je odločno premajhen, tako da bi tudi tukaj potreben dokup, je pa res, da je na voljo le podajalnik za 250 listov. Kljub povprečnosti pa se E320 ponaša z odličnim izpisom, kar velja tudi za izpis slike.

↗ Dober izpis slike, cena
↙ Najglasnejši na testu

"Majhen laserski tiskalnik za primerno ceno." **78%**

KYOCERA FS-1010

119.880 SIT Kyocera **Xenon Forte (01) 548 48 00**

Kyocerin tiskalnik FS-1010 se ponaša z največ pomnilnika (16 Mb) na testu, kar ga naredi primernega za delovno okolje. Zaradi industrijsko oglate oblike in velikosti (gre za največjega na testu) si ga tudi bolje predstavljamo v pisarni, kot na pisalni mizi povprečnega študenta. Deklariranih 15 strani v minuti je tiskalnik dosegel brez težav in tudi prvo natisnjeno stran je proizvedel v deklariranih 12 sekundah, mu je pa zmanjkalo moči pri tisku slike, saj je bil izdelek zmat in ne ravno najprivlačnejši. Toner, ki zadostuje za kar 10.000 strani je še dodatna prednost. zaradi česar je tiskalnik še posebej privlačen za manjša podjetja.

↗ Razširljivost, cena, trajanje razvijalne enote
↙ Nizka kakovost izpisa slike

"Z dodatnim pomnilnikom, se spremeni v sposobno zverinico." **85%**

EPSON EPL 5900

119.880 SIT Epson **Repro d.o.o. (01) 585 34 21**

Epsonov EPL 5900 je predstavlja oblikovno zanimivo rešitev, ki jo je delno pouzmal od Panasonicovih namiznih laserskih tiskalnikov KX-P. Zgornja in spredmja stranica se namreč lahko zapreta, kar seveda prihrani prostor, ko tiskalnik ni v uporabi in prepreči prašenje tiskalnika. Na račun tega je tiskalnik tudi precej manjši. A dimenzije niso edina odlika tega tiskalnika. Gre namreč tudi za daleč najtišji model na testu. Sicer ga 12 natisnjenih strani v minuti postavlja med počasnejše na testu, a je izpis odličen, le pri izpisu slike se mu malce kolca. Na račun 8 Mb vgrajenega pomnilnika je primeren za nezahtevna poslovna okolja in domače uporabnike.

↗ Zanimiva oblikovna rešitev, izjemno tih
↙ Drag potrošni material

"Če vas ne gane cena potrošnega materiala je to pravi tiskalnik za vas." **83%**

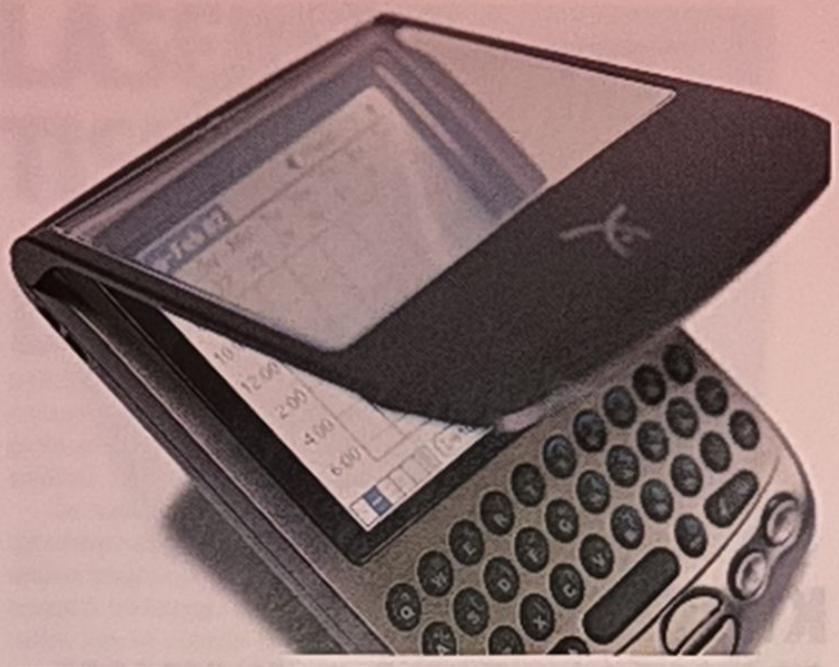
MINOLTA PAGEPRO 1250E

113.880 SIT Minolta **Minolta d.o.o. (01) 568 05 21**

Minolta je podjetje, ki ga verjetno ni potrebno posebej predstavljati, saj niso novinci na področju izdelave tiskalnikov in fotokopirnih strojev. Testiran model po ničemer drastično ne izstopa iz opisane skupine, saj gre za soliden tiskalnik, namenjen domači in manj zahtevni poslovni rabi, odlikuje ga pa 16 Mb pomnilnika in eden lepših izpisov slike na testu. 75 MHz procesor svoje delo opravlja čisto solidno in me postavlja v nerodno situacijo, ko mi zmanjka besed za opisovanje čisto solidnega, a povprečnega izdelka. Seveda je dodatna prednost tega tiskalnika možnost razširitve pomnilnika in dokup podajalnika za 500 listov, na račun česar je primernejši za poslovno rabo, kot tiskalniki, ki tega dodatka ne omogočajo.

↗ Omogočene razširitve in dodatki
↙ Glasen, dolg čas segrevanja

"Soliden tiskalnik za manjše podjetje, a preglasen za domači kabinet." **82%**



TREO 90 ORGANISER

90.000 SIT Handspring

Handspring smo nekoč v pisarnah PCF zelo cenili. Dva člana uredništva še vedno uporabljata stare Visorje, saj sta zadovoljna z organizacijskimi funkcijami in črno-belim zaslonom. In še vedno menimo, da je izvijač v peresu izredno fletna zadevca. Vendar pa nam serija Treo ni bila kaj posebej všeč – barvni zaslon je ostrejši in zabavnejši, vendar ni nič revolucionarnega. Tehnologija je enaka in če ste zadovoljni s starim Handspringom ali Palmom, ni potrebe po nadgradnji.

Če vas torej ne zanimajo kompleksnosti (in cena) brezžičnega spleta, iger ali visoko zmogljivih naprav, kot so Jornade ali iPAQ-i, je Treo odličen prvi dlančnik. Skupaj z najnovejšim Sonyjevim Clie (opisanim v prejšnji številki) gre za najmanjši dlančnik na tržišču, ki je le dvakrat večji od povprečnega mobilnega telefona. Reža za SD kartico poskrbi za razširitvene možnosti, vdelana pa je tudi majhna tipkovnica, s katero se znebite učenja sistema Graffiti – čeprav bi raje izbirali med obema. Še ena slabost je, ta, da Trea z dvigom ali spustom sprednjega ščitka ne vključite oz.izključite.

Izbira zastarelega Palm OS pomeni, da Treo ni niti približno tako atraktiven kot dlančniki PocketPC. A zavoljo kopice iger in aplikacij in kompaktnosti je Treo idealen za potovanja, nameščeni pa so tudi relevantni programi za navigacijo in turistične informacije.

Zraven Trea dobite tudi nekaj dodatnih programov, kot je *Word Smith*, urejevalnik besedila, ki omogoča združljivost z *Wordom*. Pogrešali smo zmogljivejši program za vodenje naslovov, saj se na internetu najdejo številni preizkusni programi, ki so veliko boljši od Treovega priloženega.

Treo bog ve kako ne navdušuje, vendar gre za izjemno praktičen in lepo oblikovan dlančnik. Škoda le, da so opustili izvijač.

Alec Meer

→**Podrobnosti**

Pomnilnik 16 Mb notranji
Procesor 33 MHz
OS Palm OS
Baterija Akumulatorska litij-ionska
Zaslon Barvni, 64K
Dimenzije 108 x 71 x 16 mm
Teža 114 g
Na spletu www.handspring.co.uk
Prodaja Sting d.o.o., (01) 524 60 33

PCFOcena

↗Izjemno majhen, atraktivna oblika, praktičen
↙Ni inovacij, nekoliko precenjen

"Boljši od večine drugih Palmovih naprav, vendar še vedno ne vrhunski." **80%**

FUJIFILM FINEPIX S304

140.000 SIT Fujifilm

Čeprav se večina izdelovalcev digitalnih fotoaparatov zadovoljuje 2x in 3x zoom lečami, pa so se pri Fujifilmu še dodatno potrudili in se izkazali z novim S304. Pošastna 6x zoom leča je primerljiva z 38–228 mm lečo na običajni 35 mm kameri in ponuja dovolj širok kot ter zoom. Gre za optični zoom, zato kar pozabite na digitalna množenja v ozadju, čeprav lahko preklopite tudi na 3.2 x digitalni zoom.

Ostalo pri FinePix S304 je povprečno. Slika velikosti 3,2 megapiksla je za aparate v tem cenovnem razredu nekaj običajnega, lahko pa zajame slike v ločljivosti 2048 x 1536 pikslov – dovolj, da z enim posnetkom zapolnite list formata A4. Neobičajno pa je, da za skladiščenje uporablja medij xD Picture Card, ki ni združljiv s SmartMedio ali CompactFlashem.

Začetnikom, ki jim je aparat navsezadnje tudi namenjen, omogoča Finepix S304 fotografiranje v šestih prednastavljenih načinih za različne prizore. Na srečo pa so na voljo tudi ročne nastavitve (F2.8 – F8.2) ter nastavitve hitrosti zaklopke od 1/1500s do 3 sekund. Aparat omogoča tudi snemanje filmčkov v AVI formatu – pri ločljivosti 320x240 ali 160x120 in desetih slikicah na sekundo. Aparat ima mikrofon in zato snema zvočne filme.

1,8-palčni LCD zaslon je dovolj svetel in oster, enako velja tudi za elektronski iskalnik, ki skrbi tudi za prikaz statusa aparata in ne samo za slikanje. Škoda le, da je hitrost osveževanja nizka, zato je učinek skakajoč. Tudi samodejno ostrenje se ob slabi osvetlitvi ne obnese najbolje. Zato pa je na voljo še poseben način za delovanje zaslonke, baterije (4 x AA) pa zadostujejo za 250 posnetkov – če le uporabljate alkalne baterije.

Matthew Richards

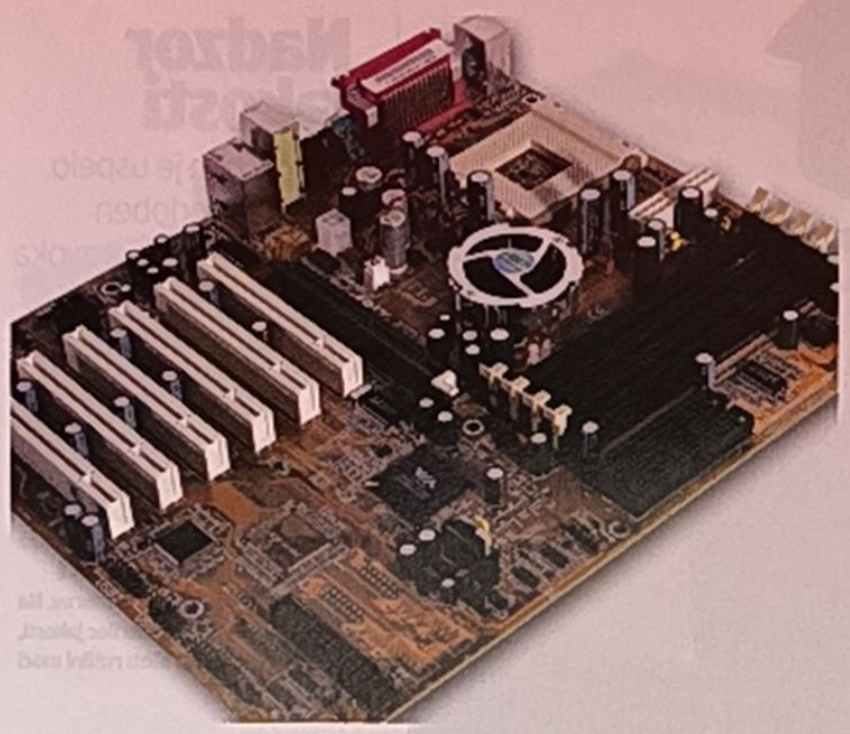
→**Podrobnosti**

Ločljivost 3.2 megapiksla
Optični zoom 6x
Digitalni zoom 3.2x
Načini Filmski, glasovno sporočilo, program in poseben način za zaslonko
Povezava USB
Vključuje 16 Mb xD Picture CArd
Na spletu www.fujifilm.co.uk

PCFOcena

↗Odličen zoom, preprosta uporaba, življenjska doba baterij
↙Slabo osveževanje iskalca, slabo samodejno ostrenje

"Novi S304 je dober aparat za to ceno, še posebej če iščete izjemen zoom." **74%**



ABIT KD7

39.720 SIT Abit

Kmalu po našem supertestu osnovnih plošč so začeli curljati in kapljati prvi primerki plošč z naborom čipov VIA KT400. Kaj nam sploh novi skupek prinaša? Najprej je tu podpora za grafične kartice tipa Radeon 9700, torej AGP 8x. Nadalje je tu podpora (še vedno neuradna) pomnilniku DDR400. Zadnja mnogokrat omenjena lastnost pa je sedaj povsod prisotni USB 2.0.

Pa poglejmo, kaj nam vse to prinaša. Žal se je izkazalo, da je razlika med AGP 4x in 8x resnično manjša, kot en odstotek, saj grafično najbolj zahtevne igre posedujejo teksture, velike okoli 80 Mb, medtem ko imajo vse sodobne grafične kartice vsaj 128 Mb pomnilnika in v tem primeru dodatna propustnost, ki jo omogoča AGP 8x, sploh ne pride do izraza. Nadalje imamo pomnilnik DDR400. Trenutno je pri tem tipu pomnilnika težava, saj standard DDR400 še sploh ni bil sprejet s strani združenja JEDEC (to so fantje in dekleta, zadolženi za standarde pomnilnika). Tu v tem času nastaja razkol, saj si implementacijo podpore za DDR400 vsak proizvajalec osnovnih plošč in vsak proizvajalec pomnilnika razlaga po svoje.

Abit je sicer na tem področju dobro opravil svoje delo, saj je plošča združljiva z veliko večino pomnilnika DDR400 na tržišču, vendar pred nakupom obvezno poprosite trgovce, naj vam zadevo temeljito preizkusijo.

Drugače je plošča z dobrim pomnilnikom hitrejša za bore 3 odstotke od svoje predhodnice KX7-333, tako da kupce le-teh ne sme boleti glava. Vsi ostali pa le veselo sezite po njej.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

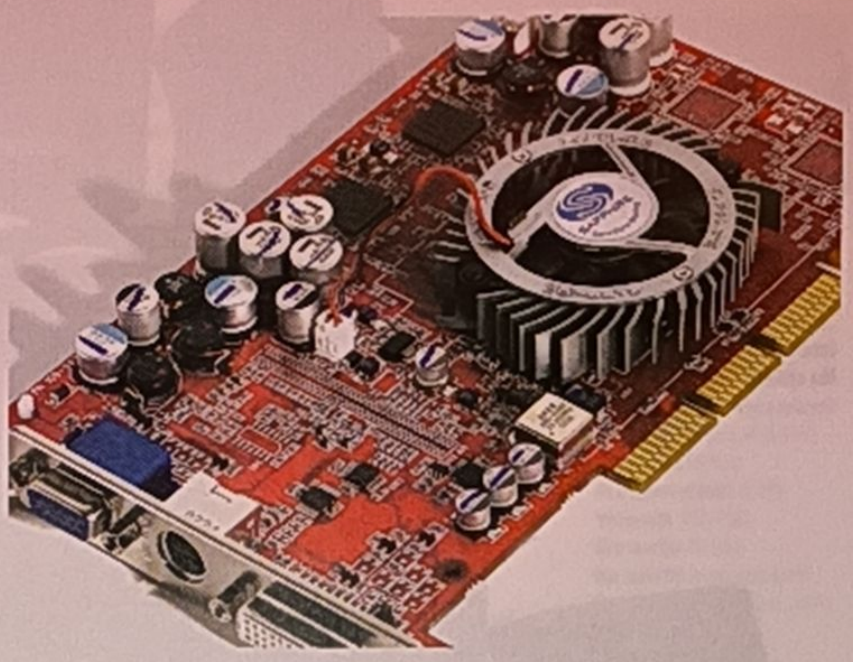
Nabor čipov Via KT400
Podprti procesorji AMD Duron/Athlon/Athlon XP
Podprt pomnilnik DDR200/266/333/400 (neuradno)
Razširljivost pomnilnika 4 reže, največ 4 Gb
Integrirano Zvočna kartica 5.1
Dodatna razširljivost 1 x AGP 8x, 6 x PCI
Na spletu www.abit.com.tw
Prodaja Sunrise d.o.o., (01) 524 02 91

PCFOcena

↗ Malenkost višja hitrost, novosti kot so AGP 8x, DDR400
↙ Žal zasnova nabora ne omogoča višje hitrosti

"Zanimivo, da je VIA podala podporo DDR400, nato pa jo umaknila."

87%



SAPPHIRE RADEON 9500

54.900 SIT Sapphire

Prišel je mnogo obetani novi Radeon. ATI ima še vedno najhitrejšo kartico na tržišču 3D iger. A to so še vedno nesramno drage kartice in če bi se ATI naslanjal le na prodajo le-teh, bi ga stečajni upravitelj kmalu povprašal o izgubljeni pameti.

ATI torej dobro ve, kaj hoče. Na modelu trenutno najhitrejše kartice, so izdelali cenejšo izvedbo in jo vrgli množicam, ki so lačne 3DMarkov za ugoden denar. Kako pa so prišli do toliko cenejše izdelave kartice? Elegantno! Vzeli so originalni načrt 9700, velikosti 1x1m in začeli z alkoholnimi flomastri črtati nepotrebne (beri drage) dele procesorja. Tako so počečkali kar štiri enote za obdelavo tekstur, nekaj križali po krmilni logiki za povezavo s pomnilnikom in voila – dobili smo pol cenejši procesor, imenovan Radeon 9500.

Kaj pa sploh še poseduje tako oskubljena kartica? Še vedno ima štiri enote za obdelavo tekstur, ki pa lahko obdelajo le eno teksturo naenkrat. Po novem ima tudi samo dva krmilnika za dostop do pomnilnika, tako da zmore le 128-bitno naslavljanje pomnilnika. Vse ostale tehnične lastnosti so nespremenjene, kar pomeni, da je Radeon 9500 za dobrih 50 milijonov tranzistorjev cenejši, toda še vedno do pike na i združljiv z Microsoftovim (v času branja PCF bi moral uradno tudi že iziti) DirectX 9.

Ampak, ali je dovolj hiter za poganjanje DIVX-ov, se glasi prvo vprašanje, in kako opravi z konkurenco? Po pravici povedano, bolj slabo. Realno gledano je nekako podobno hiter kot GF4 Ti4200, kar ni občudovanja vredno, glede na to, da je za dobrih deset tisoč tolarjev dražji. Možno pa je, da bo ATI še spustil ceno, ko bo proizvodnja v polnem zamahu.

Andrej Potočnik

→Podrobnosti

Procesor ATI Radeon 9500
Število tranzistorjev 60 milijonov
Hitrost jedra 275 MHz
Količina pomnilnika 64 Mb
Hitrost pomnilnika 270 MHz (540DDR)
Hitrost 3DMark2001 10722
Hitrost UT2003 107,6
Testni sistem P4 2,67, I845PE, 512 Mb DDR
Na spletu www.sappkiretech.com
Prodaja Power Plus, (01) 429 40 80

PCFOcena

↗ Polna združljivost z DX9, standardna kvaliteta slike
↙ Cena je previsoka za takšne dosežke

"Kartica, ki se opira na svojo močnejšo sestro. Če bi še cena nekoliko padla..."

82%

→Podrobnosti

Sateliti 5 x 3.5-palčni
Nizkotonec 1 x 8-palčni
Moč 500 W
Razmerje signal-šum 99 dB
Vhodi
Sprednji/zadnji/center+sub/aux
Izhodi 5.1 zvočniki, slušalke
Na spletu
www.europe.creative.com

Nadzor jakosti

Končno jim je uspelo izdelati spodoben krmilnik za jakost zvoka

Glede na to kako kompleksni so zvočniki te dni, je pravzaprav smešno če dobite le gumb, ki ga vrtite. Ožičeni daljinski krmilnik serije 550 je torej božja mana – posamično lahko nastavljate moč prednjih in zadnjih zvočnikov, centra in nizkotonca, na voljo pa je tudi krmiljenje basov in visokotoncev. Na krmilniku je tudi LED merilec jakosti, tako da vidite kako blizu rušilni moči ste.

MEGAWORKS 550 THX

110.000 SIT Creative Labs

Spomnimo se še povsem drugačnih časov. Ko smo bili tako mladi, da sploh nismo razmišljali o spodobnem hi-fi sistemu in smo poslušali CD-je skupine Suede preko Sound Blasterja Pro in para zvočnikov, ki so bili tako ceneni, da jih je bilo treba oviti v kovinsko folijo da ne bi povzročali motenj na zaslonu.

Pa si nas poglejte zdaj. Imamo kartice, ki zdaleč presegajo Kenwoodove komponente, šest zvočnikov je nekaj običajnega, nekateri pa jih imajo celo osem. Imamo pa tudi tele. Vsak je velik kot predebel hrček, zvenijo pa tako božansko, kot zbor Valkir v Valhalli.

THX za vse

Vendar niti ne pomislimo na to, da bi jih priključili na predvajalnik DVD ali ojačevalec A/V. Za kaj takšnega so pregrdi. Bili smo šokirani, da je Creative zadržal staro obliko, še posebej če pomislimo na kopico konkurenčnih slogovnih izdelkov 5.1. Megaworks 550 pa izgledajo skoraj enako kot model 510, z izjemo značke, ki razglaša certifikat THX.

To pomeni, da je Lucasov THX laboratorij požegnal Megaworks 550, kar sicer ni več tako redka čast, vendar gre za priznanje kakovosti, 550 pa oddajajo temu primeren kakovosten zvok. Celo MP3-ji, ki slovijo po plehkem zvoku (kot da bi jih predvajali an dnu bazena) na Megaworksih zvenijo bogato, čeprav k temu pomaga dejstvo, da se predvajajo skozi Audigy 2. Ker ima prav tako certifikat THX , je naraven spremljevalec modela 550, kar razkrije težavo – zelo težko jih je priključiti na kar koli, kar ni Creativov izdelek. Creativovi zvočniki 5.1 imajo center in nizkotonec povezan z enim kablom, vendar gre za priključek, ki ga ni moč povezati s Herculesovo kartico ali dekoderjem Dolby Digital/DTS oziroma potrebujete razdelilec. Mi pravimo: "Nehajte!" Creative pa pravi: "Kupite naše kartice!"

Za nekaj goldinarjev več

Vendar serija 550 zveni boljše na dobri kartici – bilo bi neumno če bi jih povezali z integrirano zvočno kartico. Zato smo jih preizkusili z DVD-Audio diski na Audigyu 2 in razkrijemo lahko, da celo na sistemu, ki je prirejen zanje, DVD-A zveni le malenkost bolje od CD-A. In tukaj se razprava konča. Če izvzamemo pravkar povedano dejstvo, se nam zdi serija 550 med najboljšimi zvočniki za PC. Če ste svoj računalnik zasnovali za filme in glasbo, se ne morete zmotiti.

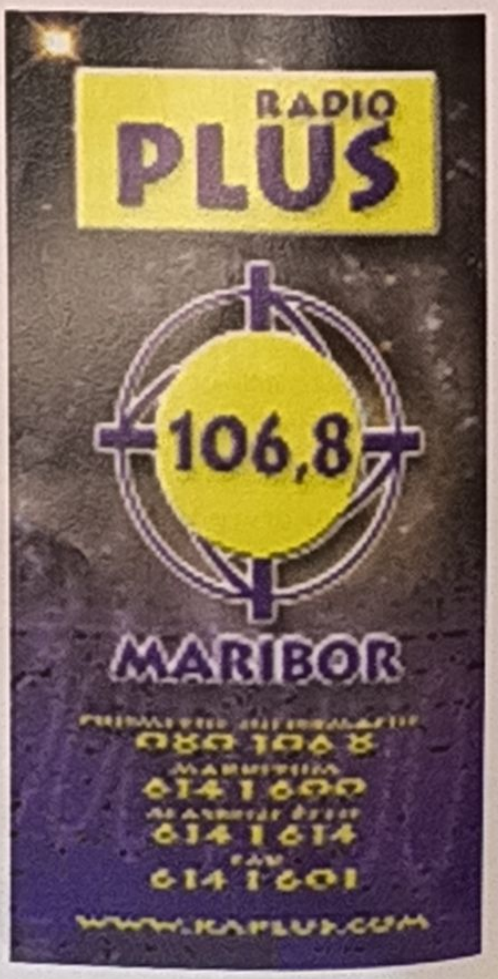
Alec Meer

PCFOcena

↗Neverjetno dober zvok
↙Neumno grdi

"Vrhunski zvok, na srečo pa so tudi dovolj majhni, da nihče ne bo opazil njihove grdote."

88%



WD2000

118.000 SIT Western Digital

Hitrost procesorjev se vsako leto podvoji, nove grafične kartice pa se pojavijo na vsakih šest mesecev. Trdi diski? Zadnje čase so malce zaostali, saj se lani ni dogajalo nič pretresljivega – kot na naših predsedniških volitvah. Vendar pa kaže, da se bodo stvari spremenile, saj se vsi veliki proizvajalci pripravljajo na velik skok v kapaciteti. Prvi strel v vojni digitalnega skladiščenja je izstrelil Western Digital, ki na naše mize prinaša pošastnih 200 Gb.

Za dodatni prostor se moramo zahvaliti WD-jevi komaj odkriti sposobnosti, da lahko na vsako od treh plošč v pogonu natlačijo 66 Gb. Večja gostota podatkov pomeni tudi zvišanje zmogljivosti, za še višje hitrosti pa ima pogon tudi 8 Mb predpomnilnika. V primeru, da vaš računalnik ne podpira 48-bitnega naslavljanja blokov, ki je potrebno za dostop do diskov s kapaciteto večjo od 137 Gb, je Western Digital navrgel še krmilniško kartico ATA-100.

Da, to pomeni da je WD2000JB disk ATA-100, ne pa ATA-133, vendar pa se sprašujemo, ali je to sploh pomembno? Sodeč po testih v SiSoft Sandri, ni. Povprečen čas iskanja znaša pričakovanih 9,9 ms, zavoljo maksimalne hitrosti branja (56 Mb/s) in pisanja (55,5 Mb/s) pa je to eden od najhitrejših pogonov IDE. Povprečne zmogljivosti pogona so kakšnih 7 % boljše kot pri WD1200JB, 120 Gb različice izdelka.

WD2000JB ima torej kapaciteto in zmogljivost, vendar tukaj nastopi še faktor cene. IBM Deskstar 180GXP ponuja spodobnih 180 Gb za dobrih 25 tisočakov manj, zato se bojo za WD zanimali le tisti, ki zares potrebujejo dodatno moč.

PCF

→Podrobnosti

Formatirana kapaciteta 187 Gb
Hitrost vrtenja 7.200 obr/min
Dodatki Promise ATA-100 krmilniška kartica
Predpomnilnik 8 Mb
Vmesnik ATA-100
Garancija Tri leta
Na spletu www.wdc.com
Prodaja ElkoTex d.o.o., (01) 583 79 10

PCFOcena

↗ Visoka kapaciteta, odlične zmogljivosti, je tih, ATA-100
↙ Drag, nekateri PC-ji potrebujejo krmilniško kartico

"Drag in močan, vendar nekoliko predrag. Počakajte še nekaj mesecev, da cena pade."

77 %

ZAK d.o.o. Triglavska 61, 1000 Ljubljana, Tel.: 01/568-51-70, E-mail: Andrejz@zak.si
http://www.zak.si
blue. silver. purple.
zak
Podjetje specijalizirano za računalniško video obdelavo

SVET DIGITALNE VIDEO OBDELAVE

SISTEMI ZA VIDEO OBDELAVO

TARGA 3000

Pri nas lahko na enem mestu dobite kompletno ponudbo računalniških sistemov za video obdelavo, video animacije, DVD produkcijo. Za vse vrste video montaže, od amaterske do visoko profesionalne.

PINNACLE SYSTEMS

SISTEMI ZA RAČUNALNIŠKO VIDEO IN FOTO ANALIZO

Za medicino, biologijo, kemijo in industrijo. Rešitve so izdelane od zajema slike z navednimi do visoko občutljivih kamer za mikroskope. - Da Vam Nanomilimetrov ne bo treba več šteti na roke, se posvetujte z nami... -

PINNACLE CREATIVE COLLECTION

Pinnacle EDITION DV 4.5: Pinnacle Edition DV je programski paket za profesionalno videoeditiranje in objavo. Ponaša se s superiorno sliko, ki ohranja vso čistost in vše originale, z najbolj točnimi filtri, "slow motion" možnostmi, celotnim popravkom barv (colour correction) ter Colour Keying.

Vsebina paketa: Strojna oprema ter Edition 4.5, TitleDeko, Hollywood FX 3D, Impression DVD PRO, Commotion 4.0.

Commotion 4.1 PRO: Knoll ligh Factory Plug-in Primate Plug-In-Patch The complete effects solution for Moving Images, Knock out Rotoscoping, Motion Matte Creation, Accurate Retouching, Foto Realistic Element with Image lounge, Real-time Play back, Timing control for slow motion, Super Clone Brush etc... Adobe Premiere v6.5, Final Cut Pro, Avid Xpress, etc...

Impression DVD-PRO 2.2: Professional DVD and CD authoring software. Kreativna izdelava gibljivih menujev in naslovov. Neomejeno število menujev, 32 stez za podnaslove, 8 stez za avdio kanale, dolby digital podpora. Neposredni zapis na DVD ali CD-RW snemalnik.

Pinnacle EDITION DV: Profesionalni montažni program vrhunske zmogljivosti. V kompletu s Hollywood FX tranzicijami, Title Deko RT in Impression DVD PRO. Pinnacle Edition DV v celoti nadomešča FAST Studio DV3.

Title Deko PRO: Za A. Premiere 6.5, Fast Studio DV3, AVID, Speed Razor Character Effects Generator. Napisi, Podnapisi, uvodne špice etc... Uporablja pisave operacijskega sistema z možnostjo oblikovanja vsake pisave posebej.

Hollywood FX PRO: Za A. Premiere, Edition DV, Avid Media Composer, X - press, High-End 3DVE tranzicije, popolnoma upravljiva izdelava lastnih tranzicij, z uporabo 3D animacij. Strojno pospešeno OpenGL vračunavanje.

NIKON COOLPIX 4300

169.900 SIT Nikon

Nikon je starosta sveta fotografije, ki je tudi prehod na digitalno fotografijo opravil zelo uspešno. Coolpix 4300 sicer ni revolucionarna novost, temveč kamera višjega srednjega razreda z ločljivostjo štirih megapikslov, kar omogoča proizvajanje fotografij do velikosti 45 x 33 cm.

Samo ohišje je nekoliko bolj debelušno v primerjavi s kompaktnimi modeli, vendar še dovolj majhno za udobno prenašanje naokrog, istočasno pa zahvaljujoč odebeljenemu držaju lepo leži v roki. LCD zaslon je dokaj svetel, čeravno ne najboljši, kar smo jih videli v tem razredu.

Coolpix 4300 prihaja s standardnim 3x optičnim zoomom, izdelane fotografije pa so se izkazale za resnično jasne in ostre, tudi v primerjavi z izdelki drugih kamer iz istega kakovostnega razreda. Barve prav tako pozitivno presenetijo, saj so celo s samodejnimi nastavitvami pod klasičnimi žarnicami precej realistične. Omogočeno je tudi snemanje do 40-sekundnih filmčkov Quicktime v ločljivosti 320 x 240, vendar brez zvoka, žal pa Nikon še naprej trmasto vztraja pri nevključevanju lučke za samodejno ostrenje, kar se pozna pri temnejših pogojih fotografiranja.

Očitno pa je, da se začetni razred počasi seli na 4-MP kamere, saj je Coolpix 4300 bogat s pripomočki za začetnike – vključno z 12 prednastavljenimi načini fotografiranja (od portreta in zabave, do fotografiranja ognjemeta). Ko pa se v nastavitve poglobite, je jasno, da ponuja kamera značilnosti, ki bodo po okusu izkušenih amaterskih fotografov. Zato se nam Coolpix 4300 zdi kot nalašč za začetnike v digitalni fotografiji, ki pa so svojemu novemu hobiju pripravljeni posvetiti nekaj časa in se pozneje priučiti uporabi naprednejših funkcij. Zaradi tega razloga bo ostal odličen družinski fotoaparat, s katerim bodo zadovoljni tako laiki, kakor tudi bolj izkušeni uporabniki.

Nikola Janković

→Podrobnosti

Megapikslov 4.0
Optični zoom 3x
Digitalni zoom 4x
Dodatni načini Filmi Quicktime, 12 načinov prizorov, ročne nastavitve
Povezava USB
Spomin 16 Mb kartica CompactFlash
Teža 282 g (z baterijo)
Na spletu www.nikon.com
Prodaja Grafo d.o.o., (01) 433 73 92

PCFOcena

↗Vzorne fotografije tudi za začetnike, veliko nastavitev
↙Ni lučke za samodejno ostrenje, samo 3x optični zoom

"Odlična izbira za družinski fotoaparat, ki tudi začetnikom zagotavlja odlične fotografije."

85 %

PHILIPS RWDV3210K

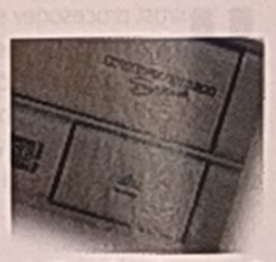
25.690 SIT Philips

Da res, nekako se mi je dozdevalo, da so tako težka imena s propadom staromodne IBM-ove ideologije popolnoma izginila, vendar pa kaže, da trend še kar naprej ostaja. Mar ne bi bilo lepše. če se bi dotični pogon imenoval recimo "Falcon" ali pa celo "Neptune" medtem ko bi bila "Hitler" ali "Mussolini" nedvomno manj primerna. No, pa pustimo poimenovanje pri miru in se raje osredotočimo na tehnikalije.

Philipsov izdelek, ki so nam ga poslali v dobri veri, je enota CD-RW/DVD-ROM in čeprav mi načeloma enote "vse-v-enem" niso najbolj všeč, pa so se Nizozemci izredno dobro odrezali. Gre za enoto, ki medije CD-R zapisuje z 32x, CD-RW z 10x hitrostjo, medtem ko DVD-je vrti le z 12x hitrostjo. Zmogljivosti pogona so večinoma v skladu z deklariranimi, kar pomeni, da boste 730 Mb podatkov ob najvišji hitrosti zapisali nekako v štirih minutah, podatek pa je čisto primerljiv s Plextorjevim zapisovalnikom. Žal RWDV3210K ne podpira zapisovanja v načinu DAO-RAW, zato morda ni najprimernejša izbira za notorične izdelovalce varnostnih kopij, je pa po drugi strani zavoljo zlitja z DVD-ROM privlačen za ljubitelje nadgradenj, ki jim v ohišju primanjkuje prostora. Komponenta DVD se obnaša povsem spodobno, čeprav DVD-jev ne vzorči ravno najhitreje – pravzaprav vam priporočam da se tega lotevajte z največ 6x hitrostjo, saj je drugače napak preveč.

Dobro, sedaj si še enkrat preberite napisano, potem pa se osredotočite na ceno – dobrih 25 tisočakov. Hitra kalkulacija razkrije, da bi morali za ločen zapisovalnik in pogon DVD-ROM odšteti vsaj 5-10 tisočakov več; če vas ne zadovoljujejo cenejši modeli zapisovalnikov. Če imate kakšnega izmed manjših ohišij oziroma vas ne vzburja misel na dve ločeni enoti v računalniku, brez strahu posezite po Philipsu.

Boštjan Uršič



→Podrobnosti

Hitrost 32x pisanje CD-R, 10 x pisanje CD-RW, 40x branje CD-ROM, 12x branje DVD
Bere formate CD-R/RW, DVD-ROM, DVD-Video
Vmesnik ATAPI
Predpomnilnik 2 Mb
Na spletu www.philips.com
Prodaja PC H.AND d.o.o., (01) 530 08 00

PCFOcena

↗Hitro zapisovanje, dve enoti v enem, nizka cena
↙Ne podpira DAO-RAW, nekoliko slabo vzorčenje DVD-jev

"Vključite se v moderno računalniško sceno – naj vam pomaga Philips."

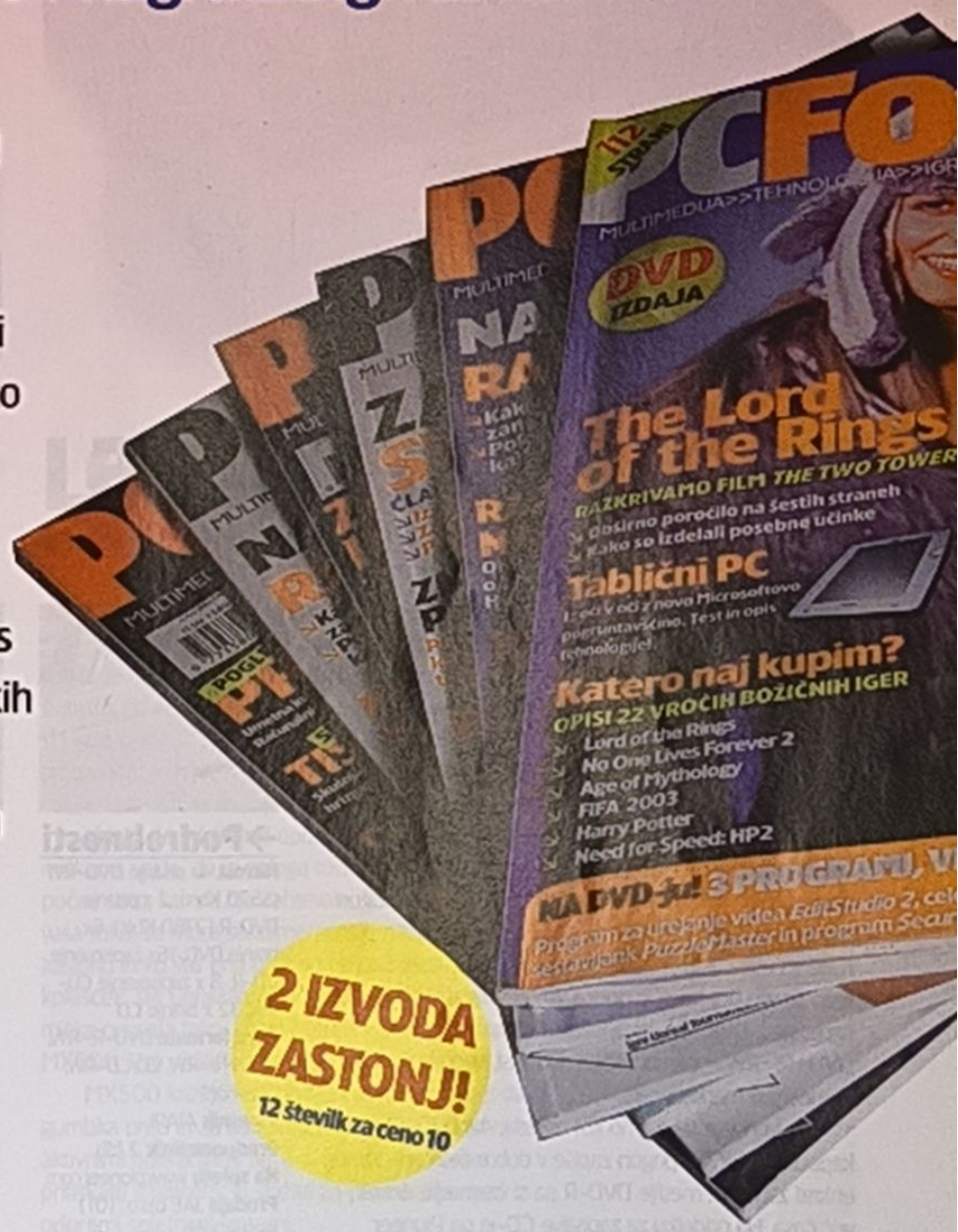
87 %

Naročite se na PCFormat!

Izognite se morebitnemu zvišanju cene revije, prejmite dve številki brezplačno in sodelujte v nagradni igri za naročnike!

ZAKAJ BI SE NAROČILI?

- **Prejmite dvanajst številk, plačajte deset!**
- **Brezplačna dostava do vaših vrat!**
  Vsako leto dostavimo na tisoče naročniških izvodov po vsej Sloveniji in reklamacij zaradi polomljenih diskov praktično ni. Če se vam to kljub temu zgodi, vam disk zamenjamo brezplačno.
- **Brezplačni celotni programi**
  – ne pozabite, da nobena druga revija pri nas ne ponuja celotnih programov na svojih diskih
- **Prejmite darilo ob naročnini**
  Izberite med programom Vexira Antivirus in akcijsko pustolovščino Resident Evil III.



2 IZVODA ZASTONJ!
12 številk za ceno 10

KAKO SE NAROČITI?

- **Pokličite na 02 330 3301**
  Kličite 24h dnevno, 7 dni v tednu
- **Izpolnite priloženo dopisnico**
  in jo brezplačno pošljite na naš naslov
- **Naročite se online na:**
  http://www.pcformatslo.net

	↗Normalna cena	→Vi plačate	↘Letni prihranek
CD izdaja	11.880 SIT	9.900 SIT	1.980 SIT
DVD izdaja	17.400 SIT	14.900 SIT	2.500 SIT

NAGRADNA IGRA ZA NAROČNIKE

Naročite se do 31. januarja in sodelujte v nagradni igri, v kateri bomo izžrebali deset novih naročnikov, ki bodo prejeli vrhunski protivirusni program Panda Antivirus Platinum, katerega opis prinašamo na strani 56. Dobitniki nagrad bodo objavljeni na naši spletni strani.

IZOGNITE SE GNEČI PRED TRAFIKO! NIKOLI VEČ NE ZAPUSTITE DOMA!
NAROČITE SE ŠE DANES – POKLIČITE 02 330 330 1

PIONEER DVR-105

106.000 SIT Pioneer

Naslednji korak v DVD zapisovanju je narejen. Morda se bo trditev komu zdela senzacionalistična, ampak kako bi vi ocenili prvi zapisovalnik, ki mu je uspelo doseči zvočni zid 4x zapisovanja medijev DVD-RW? Muha enodnevnica to vsekakor ni, čeprav iz DVR-105 kar veje duh politične pristranskosti, ki ji ni mogel uiti niti Pioneer. Za kaj gre? Na področju večkrat zapisljivih medijev se na življenje in smrt spopadata dva standarda: DVD-RW in DVD+RW. Pioneer je eden od ustanoviteljev iniciative prvega standarda in žal ta pogon zapisuje le diske RW tega formata. Kar je vsaj po mojem mnenju ušiva usluga kupcem, saj lahko kupite že kar lepo število pogonov, ki podpirajo oba standarda. Ah, zato pa boste z DVR-105 brez težav prebirali medije DVD+R/+RW – čemu takšna dvojnost, vedo le Pioneerjevi marketingarji.

Toda ni vse tako črno kot izgleda. 4X DVD-RW kapacitete 4,7 Gb pogon zapiše v dobre četrt ure, za enkrat zapisljive medije DVD-R pa si vzame še enkrat več časa. Na oddelku za zapisljive CD-je pa Pioneer ponuja naslednjo kolekcijo jesen-zima: 16x zapisovanje CD-R, 8x zapisovanje medijev CD-RW in 32x branje – čisto zadovoljivi podatki. DVD-je pionirček prebira z 12x hitrostjo, zato pa boste filme vzorčili le s položevo 2x hitrostjo. Še ena slaba stran pogona je, da ne podpira načina DAO-RAW, zaradi česar si Pioneer zasluži črno piko.

DVR-105 je v našem uredništvu pustil kar dober vtis, čeprav pomanjkljivosti pustijo grenak priokus. Pa vendar: če ste resno zaplavali v vodah zapisljivih DVD-jev, zastopnik za dotični model zahteva čisto spodobno ceno, zato ga med nakupovanjem nikar ne prezrite.

Boštjan Uršič

→Podrobnosti

Hitrost 4x pisanje DVD-RW (5520 Kb/s), 2 x pisanje DVD-R (2760 Kb/s), 6x branje DVD, 16x zapisovanje CD-R, 8 x zapisovanje CD-RW, 32 x branje CD
Bere formate DVD-R/-RW, DVD+R/+RW, CD/CD-RW, CD-ROM
Vmesnik ATAPI
Predpomnilnik 2 Mb
Na spletu www.pioneer.com
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 00

PCFOcena

↗ 4x zapisovanje, bere medije DVD+R/+RW, zanesljivost
↙ Zapisuje le na medije DVD-RW, ne podpira DAO-RAW

"Zapisovalnik v povsem Pioneerjevi maniri – dober, a ne vsestranski." **82%**

LEVEL ONE BLUETOOTH USB ADAPTER

15.116 SIT Digital Data Communications d.o.o.

Bluetooth se kljub precejšnji reklamiranosti ni povsem prijel, pa čeprav gre za zares "pametno napravo", ki zahteva le minimalen uporabnikov napor. Bluetooth je zavoljo samodejne povezljivosti z drugimi tovrstnimi napravami v osrčju vizije digitalnega doma in če si lastite PDA in/ali mobitel z Bluetoothom, nimate pa takšnega PC-ja, potem ste našli rešitev. Brezžična povezljivost v vsak dom.

↗ Bluetooth za vsak računalnik
↙ Bluetooth pač

"Naj tudi vaš računalnik brezžično komunicira z drugimi napravami." **84%**

LEVEL ONE WIRELESS USB ADAPTER

25.372 SIT Digital Data Communications d.o.o.

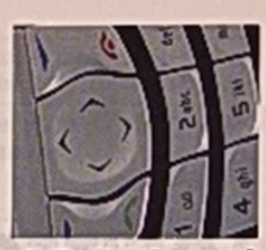
V skladu z vizijo digitalnega doma predstavljamo Wi-Fi vmesnik za USB, ki je idealen za vzpostavitev brezžičnega omrežja doma ali v pisarni. Gre za napravo po standardu 802.11 b, ki lahko prenaša podatke z najvišjo hitrostjo 11 Mbps, njen domet pa znaša od 35 do 100 metrov oziroma 100 do 300 metrov zunaj. Škoda le, da podpira le USB specifikacijo 1.1, drugače pa napravo iz srca priporočamo vsem tehnomanom.

↗ Wi-Fi po sprejemljivi ceni
↙ Podpira le USB 1.1

"Pravi nakup za graditelje brezžičnega omrežja – domačega ali v pisarni." **82%**

NOKIA 6610

125.880 SIT Nokia



Nekateri bodo porekli, da na področju oblikovanja v zadnjih letih niso kaj pride napredovali, vendar Nokia tudi z novim modelom s funkcionalnostjo ne namerava razočarati. Postavitev tipk je standardno dobra, tako da tudi tisti z malo močnejšimi prsti ne boste imeli težav pri operacijah. Ohišje je možno zamenjati v v 10 sekundah, tako da boste nad možnostjo prilagajanja navdušeni tisti, ki se stvari hitro naveličate.

Funkcijsko telefonu ne moremo zameriti ničesar, z izjemo podpore BlueToothu, ki je ne poseduje. Večpredstavnostna sporočila mu niso tujka in tudi MIDI-je odlično obvlada. Seveda je podprt GPRS, enako pa velja za infrardečo možnost povezovanja. Priložene slušalke vam bodo pomagale pri prostoročni komunikaciji in poslušanju radia, kar pa zaradi porabe baterije odsvetujemo, sploh če nameravate to izvajati na vgrajenem zvočniku. Vsekakor so zanimive aplikacije MIDP Java in igre, ki so v polnih barvah prav prijetna zabava, vsem fanatičnim igralcem moblinih iger (hm, a takšni obstajajo? – Urednik) bo všeč možnost nalaganja novih iger, pa tudi aplikacije je možno naložiti. Skupni pomnilnik telefona uporabljajo imenik, besedilna in večpredstavnostna sporočila, kapaciteto zmanjšujejo tudi podobe in melodije, zato pazite, da ne boste nalagali preveč slik, ker ne glede na to, da je 6610 odličen mobilni telefon, PC vsekakor ni.

Telefon zdrži v pripravljenosti šest dni, vendar se ta čas na račun večpredstavnostne podpore, aplikacij in radia hitro skrajša na tri dni. Kakor od Nokiinih telefonov lahko pričakujete bogato izbiro dodatkov – od namiznega polnilca do avto instalacije, pa še stojalo za polnjenje baterije je na voljo. Zaenkrat odvrača edino cena, vendar smo prepričani, da se bo telefon kaj kmalu znašel v kakšnem izmed paketov naših mobilnih operaterjev.

Ivo Vidergar

→Podrobnosti

Teža 84 g
Dimenzije 106 x 45 x 17.5 mm
Trajanje baterije v pripravljenosti 150 – 300 ur
Trajanje baterije ob pogovorih 2 do 5 ur
Grafični barvni zaslon 4.096 barv 128 x 128 pikslov
Prodaja Teleray d.o.o. (01) 476 08 00

PCFOcena

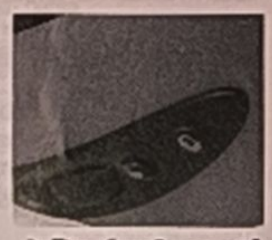
↗Dober zaslon, majhnost, funkcionalnost
↙Ne podpira bluetootha, ne najboljša baterija, cena

"Še en odličen telefon finskega proizvajalca, ki pa prihaja z zajetno cenovno nalepko."

86%

LOGITECH MX500

11.512 SIT Logitech



Za uvod in ogrevanje: Ljudje, tole je daleč najlepša miška sploh! Ta zadeva je tako fantastično oblikovana, da se komaj zdaj počutim konkretno butasto, ko pomislim, da sem jo na robu joka komaj spustila iz rok. Z oblikovnega vidika je MX500 torej pojem lepote med računalniškimi glodalci. Kaj pa vse ostale lastnosti, ki morajo nujno krasiti miško?

Vsi, ki ste kdaj imeli opravka z res poštenimi miškami, veste, da je naloga tovrstne napravice, da počne tisto, kar od nje zahtevate. Ko se premakne vaša roka, se mora sorazmerno premakniti kazalec na zaslonu in ko vaš prst pritisne na gumb ali zavrti kolešček, ste upravičeni do pričakovanja, da se bo miška odzvala tako, kot je potrebno. In točno to počne MX500. Vse našteto počne prekleto dobro.

MX500 krasijo tudi dodatni gumbi, in sicer dva gumbka pred in za koleščkom za preklapljanje med aktivnimi aplikacijami ter dva gumba, na katera pritiskate s palcem, ki služita za premikanje med odprtimi spletnimi stranmi.

Ker pa tudi v paradižu ni bilo vse popolno, ima tudi MX500 nekaj pomanjkljivosti. Če bi imela miška še dodaten gumb za palec, ki bi služil za dvojni klik in dodaten senzor, da bi dosegala natančnost modela Dual Optical, bi šlo za miško, ki bi bila že prav boleče blizu popolnosti. Levičarji pa se boste morali pri prodajalcu pozanimati, če lahko dobite vam namenjen model, saj je miška standardno oblikovana za desničarje. Kljub omenjenim pomanjkljivostim pa se mi glede na celoten občutek med uporabo dozdeva, da s temi pripombami resnično iščem dlako v jajcu.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Miška Optična
Tip priključka USB ali PS/2 (adapter priložen)
Število gumbov 6 in kolešček
Na spletu www.logitech.com
Prodaja Izid d.o.o. (01) 242 83 40

PCFOcena

↗Fantastično oblikovana, lepo leži v roki, odlična odzivnost
↙Prirejena za desničarje, ni ravno poceni

"Odlična miška, v katero boste kar dolgo zaljubljeno buljili, preden jo boste pričeli uporabljati."

90%

TIPKOVNICE

Vsem je jasno, da je tipkovnica nepogrešljiv del vsakega računalnika. In ker smo ljudje tiste vrste bitja, ki uživamo v kar največjem udobju, so nam med ostalim všeč tipkovnice, ki za zaganjanje najljubših aplikacij omogočajo kar najmanj premikanja rok. Pet takšnih tipkovnic smo si ogledali ta mesec.

Vsi testirani primerki se lahko pohvalijo s tem, da imajo celo armado dodatnih tipk, tipkic in gumbkov, ki jim lahko dodelimo najrazličnejše funkcije in tako zmanjšamo potrebo po tem, da bi med besnim udrihranjem po tipkovnici segali po miški. Trem od petih predstavljenih tipkovnic dela družbo celo miška in te iste tri tipkovnice so, skupaj z glodalcem, tudi brezžične.

Naj pa takoj povem, da je ta test verjetno eden najbolj subjektivnih, saj ima kar zadeva tipkovnico vsak drugačne želje in pričakovanja. Odpor in hod tipk ter njihova oblika se močno razlikujejo pri različnih tipkovnicah in vsak si bo zbral tako, ki mu najbolj odgovarja. Nekateri bodo dobili histerični napad, če tipka Enter ni velika kot srednje zavaljen slon, drugi bodo pobesneli ob deljeni tipkovnici, spet tretje pa bo ob živce spravljal prekratek ali predolg hod tipk. Prav tako so brezžične tipkovnice in miške precej nespametna odločitev za navdušence nad hitrimi akcijskimi igrami, saj je odzivni čas brezžičnih naprav še vedno malenkost daljši od odzivnega časa ožičenih izvedb. Ker seveda 3D Mark in podobni programi pri testiranju tipkovnic ravno ne pridejo v poštev, so imeli zadnjo besedo pri oceni moji lastni prsti (in MUD). Naj vaše lastne ocene krojijo vaše velecenjene ročice.

Barbara Banovič

→Podrobnosti

Priključek Tipkovnica USB, PS/2, miška PS/2, radijska povezava

Funkcije Dodatne tipke za zagon programov (programirljive), tipke za upravljanje z večpredstavnostnimi datot... in deskanje po spletu, dru... možnosti funkcijskih tipk

Na spletu www.logitech.c...

Prodaja Izid d.o.o., (01) 2... 83 40

LOGITECH CORDLESS DESKTOP NAVIGATOR

19.776 SIT Logitech

Tesni zmagovalec testa je iz Logitechovih logov. Če se vam je kolcnilo ob ceni zadeve, naj povem, da gre za brezžični komplet tipkovnice in miške, ki se odlično obnese. Miška sama je sicer brez posebnosti, a gre za prav po Logitechovo solidno napravo, zaradi katere se ne bo nihče pritoževal. In ker je glavna zvezda testa seveda tipkovnica, bi jo bilo skoraj treba opisati.

No, gre za klasično tipkovnico, ki ima na zgornjem delu dodane tipke za zagon različnih programov ter upravljanje z večpredstavnostnimi datotekami in dvojne funkcije funkcijskih tipk. Za razliko od ostalih tipkovnic, so pri tej gumbi nameščeni nekoliko neenakomerno in tudi niso čisto enako veliki, kar pomeni, da obstaja le malo možnosti, da bi po pomoti pritisnili na napačnega. Uporaba že znanega dela tipkovnice pa je poezija zase. Tipke so mehke, a ravno dovolj eksaktne, da boste točno vedeli, kdaj ste pritisnili nanje, brez da bi kdaj začutili potrebo po udrihanju po tipkah, povrhu vsega pa so praktično neslišne. Dodatne tipke so malce trše, kar je seveda dobro, ker boste tako točno vedeli, kdaj ste pritisnili nanje.

Ker se komplet z računalnikom pogovarja preko radijske povezave, lahko sprejemni modul stlačite tudi pod mizo, saj naprave z njim ne rabijo biti v neposrednem vidnem stiku, le da vas bo v tem primeru motilo dejstvo, da ne boste vedeli, kdaj imate aktivirano tipko Caps Lock in tipko za aktivacijo drugotnih možnosti funkcijskih tipk, saj sta lučki (zaradi porabe energije) samo na sprejemnem modulu.

↗ Odlično oblikovanje, funkcionalnost
↙ Nekoliko prelahka, energetsko požrešna

"Brezžični komplet, ki za takšno ceno ne predstavlja neuresničenih sanj."

90%

GENIUS WIRELESS TWINTOUCH+

10.200 SIT Genius **PCX d.o.o. 01 / 511 26 87**

Moram vam priznati, da me do danes še niti en sam Geniusov izdelek ni navdušil, kar velja tudi za pričujoči komplet. Gre seveda za precej poceni komplet tipkovnice in miške, ki sta, po domače povedano, "srednja žalost". Priklopite, delate, ne doživljate orgazmov ob tem. To bi bilo načeloma vse, kar bi lahko povedali o kompletu. Sicer mu ne bi mogli očitati ničesar kardinalnega in z vso gotovostjo trdim, da nezahtevnega uporabnika ne bo pustil na cedilu.

Tipke so mehke in prijetne. Odzivnost je povprečna, kar velja za obe napravi, bi pa na večpredstavnostni tipkovnici pričakovala kak dodaten gumb več, prav tako pa bi bila zadevica lahko malenkost težja in robustnejša.

↗ Povprečen izdelek za primerno ceno
↙ Premalo dodatnih tipk, plastičen občutek

"Genius še vedno ni genialen. Bomo še počakali." **76%**

NATURAL MULTIMEDIA KEYBOARD

16.072 SIT Microsoft **Repro MS 01 / 585 34 11**

Drugouvrščena tipkovnica s testa je odličen Microsoftov izdelek ožičene vrste, ki se ponaša tudi z ergonomsko deljeno obliko. Tipke so tihe, mehke, a eksaktne. Z večpredstavnostnimi tipkami je mogoče zaganjati različne programe in upravljati z večpredstavnostnimi datotekami, prav tako pa imajo funkcijske tipke dvojno vlogo in so s priloženo programsko opremo popolnoma programirljive. Uporaba te tipkovnice je pravi užitek, a bo potrebnega kar nekaj privajanja na drugačen položaj rok in na malce nenavaden razpored določenih tipk.

Tipkovnica je ežka in robustna, tako da se ne seli po mizi ob malo bolj grobem pritisku nanjo.

↗ Robustna, ergonomična, dobri gonilniki
↙ Malce previsoka cena

"Če menite, da se boste lahko navadili nanjol, ne razmišljajte niti za trenutek več." **89%**

TURBO MEDIA

10.530 SIT Power Plus 01 / 511 27 27

Zakaj proizvajalci najbolj butastih stvari na svetu čutijo tako strašno potrebo po tem, da bi tem istim zadevam nadeli ime Turbo-nekaj? Ne, dragi moji, tale komplet je vse prej kot turbo. Prvi pokazatelj tega je prav očitno pomanjkanje kakršne koli turbine, drugi pa nemogoče delo z njim. Brezžična tipkovnica in miška z računalnikom komunicirate preko IR vmesnika, kar pomeni, da se morata napravi "gledati" z vmesnikom. Miška je plastik-fantastik s kroglico, in zanjo ne bi izgubljala besed, tipkovnica pa je nočna mora. Malce trši pritisk na tipko kar takoj izpiše več znakov, odziv je zakasnel in včasih tudi neobstoječ, dodatne tipke pa so miniaturne, trde in absolutno nemogoče razpostavljene. Dejstvo, da je tipkanje hudo neprijetna izkušnja pa samo še zniža ceno.

↗ Je komplet
↙ Težavna namestitev, neudobje

"Tipkovnica in miška, ki brez gonilnikov ne delujeta pravilno?" **40%**

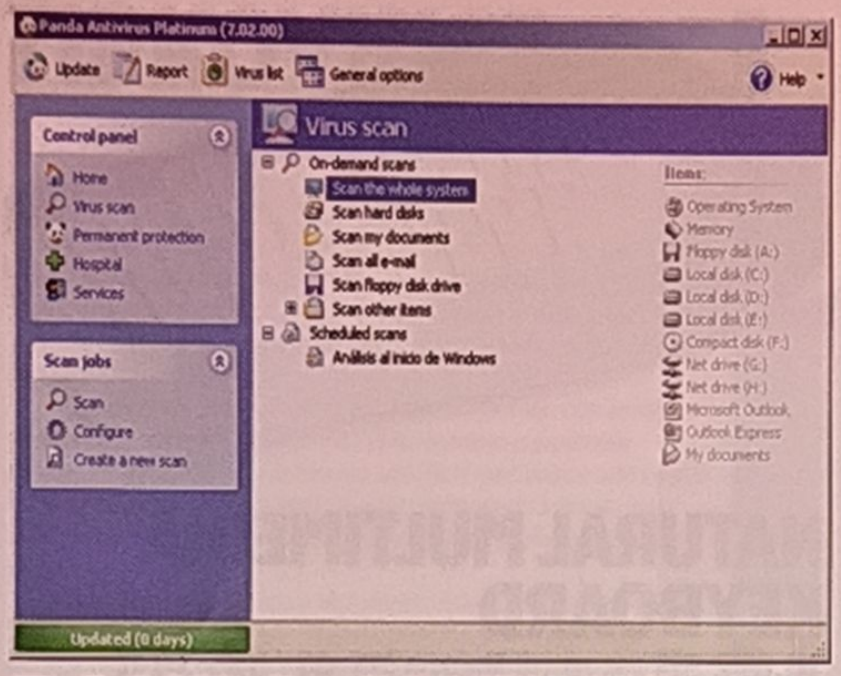
BTC 9000A

2.208 SIT BTC **Videotop 13 02/234 12 52**

OK, oglejte si sliko. Nato si dobro oglejte še ceno. Poglejte še enkrat in mi povejte, če res potrebujete spodnji opis. Naj kar takoj povem, da bi vsakomur, ki si želi tipkovnico z dodatnimi tipkami za malo denarja v trenutku priporočila tole zadevico. Sicer je res, da je precej plastična, a je istočasno izjemno prijetna za delo. Tipke so mehke in eksaktne, dodatne tipke pa so nameščene tako, da boste kaj hitro vedeli za položaj vsake od njih. V bistvu so edina resnejša pomanjkljivost te tipkovnice gonilniki, saj je mogoče gumbe programirati samo do te mere, da zaženejo določeno izvršilno datoteko, ne pa tudi izhodiščne mape, zato je še najbolje, če vztrajate pri privzetih funkcijah tipk. Če povzamem: gre za čisto običajno tipkovnico z nekaj dodatnimi tipkami, zato je temu primerna tudi cena.

↗ Dodatne tipke, cena
↙ Nerazburljiva in plastična zadevica

"Za vse tiste, ki imate željo po dodatnih tipkah in plitek žep." **72%**



PANDA ANTIVIRUS PLATINUM 7.0

Panda Software

Vskoraj vsaki številki revije vam vbijamo v glavo, da je računalniških virusov vse več, da se vse hitreje širijo in da bo počasi čas, da si omislite kak protivirusni program. Seveda si želimo primerne zaščite pred vsemi programskimi grdobami, ki prežijo na nas od vsepovsod. Potrebujemo torej dober protivirusni program.

In že vas slišim spraševati, kakšen sploh je "dober" protivirusni program in kaj bi naj od njega pričakovali. No, najprej je tukaj učinkovitost pri iskanju virusov in drugih škodljivih programov. Seveda pričakujemo, da bo program našel vse vrste škodljive kode, ki razsaja naokoli, in se ne bo po nepotrebnem obešal na neškodljive programe. Pričakujemo tudi to, da bo znal pregledovati prispelo in poslano elektronsko pošto, in to v kar največ različnih odjemalcih. Povrhu vsega pa si želimo, da bi znal spremljati tudi naše dnevne aktivnosti in tako najti viruse, ki se skrivajo na spletnih straneh in v snetih datotekah.

To so vsekakor značilnosti nove različice protivirusnega programa Panda Antivirus Platinum. Poleg tega, da govorimo o trenutno najzmogljivejšem protivirusnem orožju, kar si ga lahko privoščite, gre tudi za program, ki je enostaven za namestitev in uporabo in za posladek vključuje tudi požarni zid. Sicer ni med najhitrejšimi protivirusnimi programi, kar smo jih imeli čast videti, je pa zato toliko bolj učinkovit in brez pretiranega odžiranja sistemskih virov lepo deluje v ozadju. Celo nadgradnje se znamejo in namestijo z interneta praktično brez vaše vednosti. Če bi imel požarni zid le malce več nastavitvenih možnosti, bi lahko skoraj govorili o popolnem paketu.

→Podrobnosti

Vsebuje Protivirusni program in požarni zid
Nadgradnje Preko interneta, eno leto zastonj
Potrebuje Procesor razreda Pentium 300 MHz, 128 Mb RAM, 50 Mb prostora na trdem disku
Na spletu www.pandasoftware.com
Prodaja Ribera d.o.o.

PCFOcena

↗ Neverjetno učinkovit, ni lažnih preplahov
↙ Požarni zid je hudo osnoven, ni med najhitrejšimi

"Če vas daje paranoja pred virusi, ne razmišljajte o drugem programu."

91 %

LEGO ROCK RAIDERS

6.990 SIT LEGO Media www.lego.com/rockraiders/

No, pa sem še sama dobila priložnost, da se vrnem nazaj v leta moje manije nad LEGO izdelki. No, če dobro pomislim, me ta manija menda nikoli ni prav minila, a to načeloma ni ravno najpomembnejši podatek.

Pravijo, da je najbolje začeti na začetku. LEGO Rock Raiders je LEGO izvedba realnočasovne strategije za najmlajše po letih in po srcu. Načeloma gre za kar dobro vadbeno igro za vse, ki niste doma na področju realnočasovnih strategij, saj ponuja dovolj zahtevne naloge, da bo tudi odrasle obdržala ob računalniku.

Gre torej za realnočasovno strateško zadevo, v kateri boste skozi vrsto misij gradili podzemne rudarske baze, iskali rudo in energetske kristale ter se izogibali različnim pošastim, ki živijo pod zemljo. Sam koncept zveni sicer zabavno, a škripa pri izvedbi. LRR je kar precej hroščata izkušnja, kar je še posebej nadležno zaradi dejstva, da se igra vse prerada sesuje tik pred koncem kakšne misije. Verjetno ste na tem mestu uganili, da je igro mogoče shraniti samo na koncu posamične misije. Ker je igra namenjena otrokom, bi možnosti shranjevanja vsekakor morale biti bolj pogoste. Glede na starost ciljne publike pa bi lahko skrajšali tudi misije, saj se določene vlečejo tudi po nekaj ur.

LRR se odvija torej v podzemnih rudnikih, tako da odpadejo visoke stopnje grafičnih podrobnosti, glede na strojno nezahtevnost pa tako ali tako ni mogoče pričakovati grafičnega čudeža. Je pa pogled na LEGO človečka, ki dela počepe pred orodjarno, da se bo naučil voziti nakladalko, posebno srčkano.

PCF

→Podrobnosti

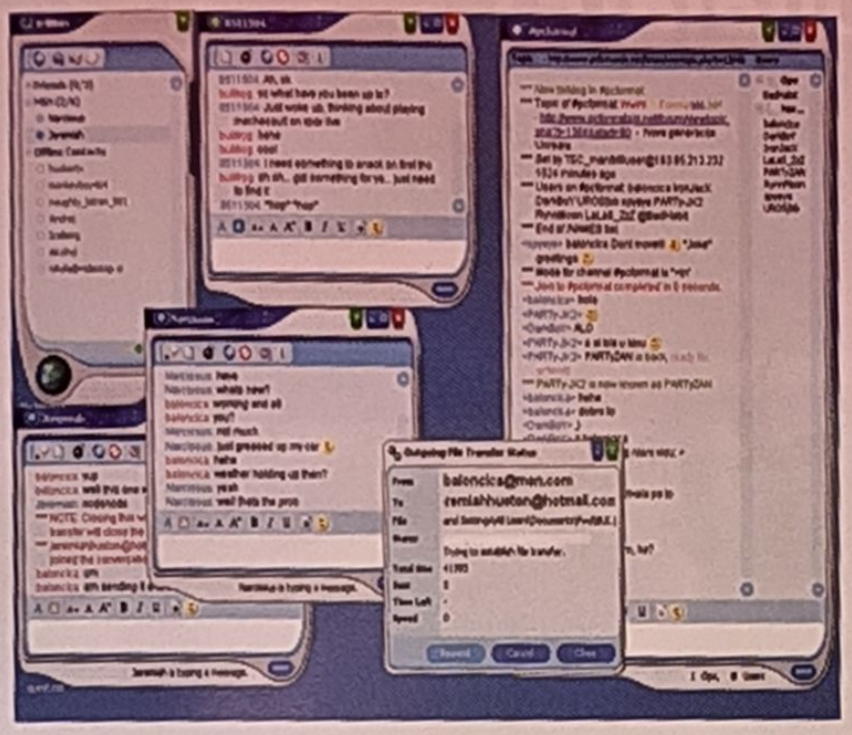
Zvrst Realnočasovna strategija pisana za starost 8-11 let
Na spletu www.lego.com/rockraiders
Prodaja Videotop d.o.o., (02) 330 330 0

PCFOcena

↗ Simpatična, ravno prav težavna za otroke, v slovenščini
↙ Hroščata, misije so predolge, ni shranjevanja med misijo

"Poleg velikih in majhnih pajkov *LEGO Rock Raiders* pestijo še hrošči."

75 %



TRILLIAN

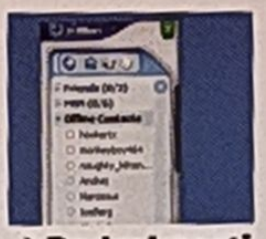
Freeware Cerulean Studios

To, da internet radi "zlorabljate" za čvekanje na tisoč in en način je samo po sebi umevno. Prav tako je samo po sebi umevno dejstvo, da imate prijatelje z vseh koncev in krajev, od katerih seveda vsak uporablja drugačen program za klepet. In teh programov ni malo. Pomislite – najprej klasični IRC, potem MSN Messenger, pa ICQ, Yahoo Messenger in povrhu še AOL Instant Messenger. Vsak od teg programov sicer ne zaseda veliko prostora na disku, se pa tega prostora kar nabere, če namestite vse. In če povrhu vsega pomislimo še na sistemske vire, ki so zasedeni pri zagonu vsakega od teh programov ... Ne, to nam ni všeč.

Všeč pa nam je ideja, ki nam jo s Trillian predstavljajo Cerulean Studios. Gre namreč za "čvekalni" programček, ki združuje vse zgoraj omenjene odjemalce. Tako boste lahko brez nameščanja celega kupa datotek dostopali do svojih računov na vseh omenjenih sporočilnih servisih in v enem samem programu čvekali z vsemi svojimi prijatelji. V izvedi Pro, ki vas bo olajšala za 25 ameriških zelencev, pa boste lahko uporabljali tudi druge funkcije sporočilnih programov, kot so pošiljanje sporočil SMS, opomniki, dodatne možnosti klepeta in zasebnosti ipd.

Za osnovne klepetalne možnosti je sicer poskrbljeno, kaj pa vse ostalo, kar ponujajo drugi tovrstni odjemalci? No, zaenkrat ni omogočeno skupinsko klepetanje, pa tudi na glasovno izživljanje nad prijatelji lahko v zastonjski različici kar pozabite. Če pogosto uporabljate naprednejše funkcije sporočilnih odjemalcev, ki jih simulira Trillian, boste nad njo nedvomno precej razočarani, če pa se radi igračkate z novitetami in niste najbolj izbirčni, pa se boste z veseljem poigrali še z vtiči in preoblekami, ki jih lahko snamete s spletne strani.

Barbara Banovič



→Podrobnosti

Ponuja Prijavo na IRC, MSN, ICQ, AIM in Yahoo Messenger

Trillian Pro Podpora za avdio/video konference, razširjene možnosti skupine stikov, opomniki, pošiljanje sporočil SMS, naprednejši vmesnik, večja paleta možnosti klepeta (emotikoni, označevanje ipd.), naprednejše zasebnostne nastavitve, podpora za vtiče, tehnična podpora

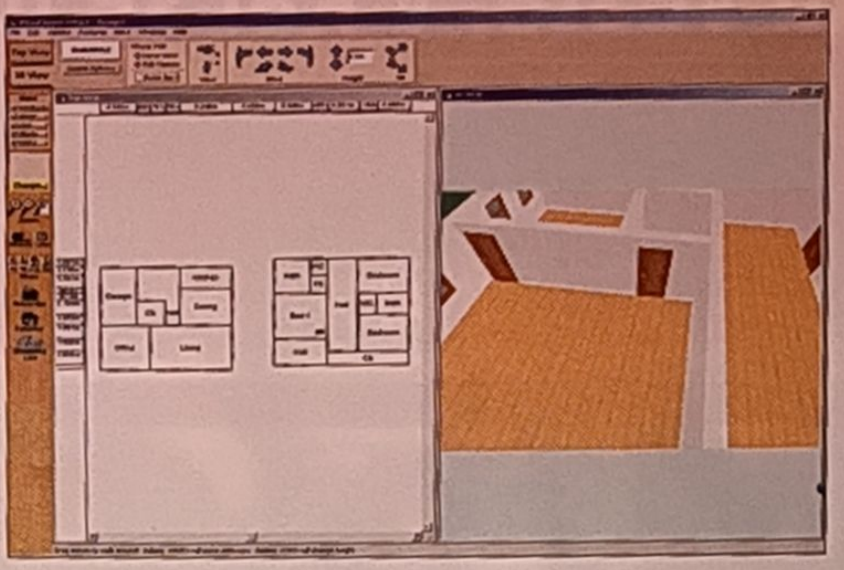
Na spletu

ttp://www.ceruleanstudios.com/trillian/index.html

PCFOcena

↗ Najpogosteje uporabljani sporočilni programi v enem
↙ V freeware različici ni podpore za avdio/video konference

"Najboljši način združevanja sporočilnih programov, ki pa le še potrebuje malce dodelave." **80%**



VISUAL HOME DELUXE

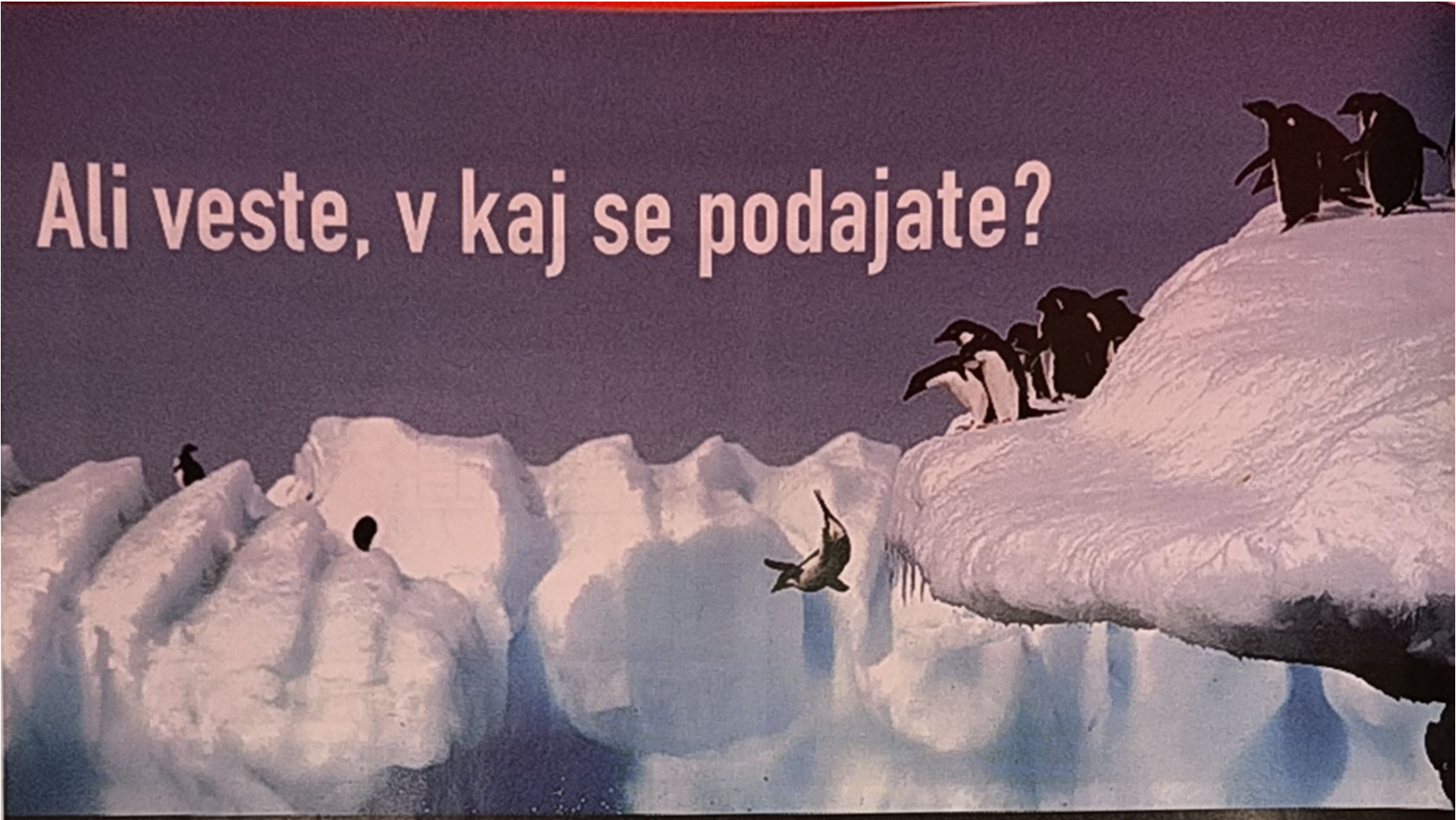
3.990 SIT Focus Multimedia **VideoToP 13 (02) 23412 52**

Načrtujete torej gradnjo hiše ali prenavljate stanovanje, pa vam je zmanjkalo idej, še preden bi jih naj sploh dobili? *Visual Home Deluxe* bi vam pri tem lahko vsaj delno pomagal. Z njegovo pomočjo lahko hitro izrišete novo ureditev stanovanja ali celotno hišo, vse do najmanjših podrobnosti. Glede na to, koliko stane, da vam arhitekt izriše zadevo (še posebej, če vam izrisuje več različnih možnosti), so ideje, ki vam jih lahko da tako poceni orodje še kako dobrodošle. Svojo sanjsko hiško lahko uredite do najmanjših podrobnosti, vključno z električnimi vtiči in stojali za CD-je. Nekaj takega kot *The Sims* brez Simčkov. Program se baha celo s tem, da zna preračunati vse stroške, ki jih boste imeli z gradnjo, urejanjem ali prenovo. Je pa res, da boste tako postavili in uredili hiško za okoli 250 tisočakov – samo "prevod" dolarjev v tolarje nekako ni bila najboljša rešitev.

↗ Poceni sredstvo za dobivanje idej
↙ V 3D pogledu urejanje ni mogoče

"Zanimiv, če načrtujete arhitektanske podvige." **70%**

Ali veste, v kaj se podajate?



NAKUP OSEBNEGA RAČUNALNIKA NI VEDNO TVEGANA NALOŽBA

Nakup računalnika ali računalniške opreme zna biti neprijetna naloga. Še posebej, če niste na tekočem z vse hitrejšim razvojem informacijske tehnolgije. Povsod je polno izrazov, ki jih ne poznate, kratic, ki jih ne razumete in prodajalcev, ki govorijo jezik, ki ga razumejo le stroji.

Med tem pa vi stojite sredi trgovine s kartico v roki in vse, kar bi radi, je računalnik. Nekaj za vso družino. Računalnik, ki bo dovolj robusten in zanesljiv, da bo prenesel gnev poraza in evforijo zmage. Računalnik, ki bo dovolj hiter, da najstnik nad njim ne bo vihal nosu in dovolj poceni, da vam v bančni račun ne bo naredil luknje. Računalnik, kot je JAE Butterfly Orion, ki je odličen prvi družinski računalnik ali le zvesti spremljevalec radovednega šolarčka. Ali pa računalnik, kot je JAE Butterfly Admiral, ki je primeren tako za pisarno, kot domačo pisarno ali očetov kabinet. Odprite tudi vi svoja vrata v svet informacijske tehnologije.

JAE BUTTERFLY ADMIRAL

- Intel® Pentium® 4 procesor 1.8 GHz
- 256 MB DDR RAM
- IBM 40 GB HDD

ABIT SA-7 osnovna plošča
Intel Pentium 4 1.8 GHz procesor
256 MBDDR pomnilnika
IBM 40 Gb trdi disk, 7200 obratov
NEC DVD-ROM pogon s 16x hitrostjo
Leadtek WinFast GeForce4 MX 440 64
miška
tipkovnica
multimedijski zvočniki

JAE BUTTERFLY ORION

- Intel® Celeron® procesor 1700 MH
- 128 MB DDR RAM
- Maxtor 30 GB HDD

ABIT BG-71 osnovna plošča
VGA, SB in LAN na matični plošči
Intel Celeron 1700 MHz procesor
128 MB 266 MHz DDR pomnilnika
Maxtor 30 Gb trdi disk, 7200 obratov
NEC CD-ROM pogon z 52x hitrostjo
miška
tipkovnica
multimedijski zvočniki

JAE

jae d.o.o. :: brnčičeva 13 :: 1261 ljubljana-črnuče :: telefon NC: 01 5896 200 :: telefon trgovina: 01 5896 226 :: telefaks: 01 5896 218
spletna trgovina računalniške opreme: http://www.jae.si :: spletna trgovina Hi-Fi opreme: http://dvd.jae.si :: e-pošta: info@jae.si

Butterfly računalniški sistemi

Intel, Intel Inside Logo, Pentium in Celeron so blagovne znamke ali registrirane blagovne znamke družbe intel corporation ali njenih podružnic v Združenih državah Amerike in drugih državah.
Vse druge blagovne znamke uporabljene v tem oglasu so last posameznih podjetij. Slike so simbolične. Podjetje JAE d.o.o. si pridržuje pravico do popravka specifikacij zaradi tiskarskih napak.

OPREMA ZA DIGITALNI SVET

AE d.o.o. Brnčičeva 13 1000 Ljubljana :: tel NC: (01) 5896 200 + tel: (01) 5896 226 :: spletni trgovini: http://www.jae.si + http://dvd.jae.si :: e-pošta: info@jae.s

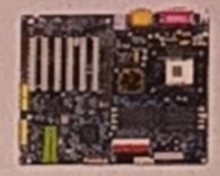
GIGABYTE TECHNOLOGY

Maya II Radeon 9700 PRO
- ATI RADEON™ 9700 video GPU
- 128 MB DDR pomnilnika
- VGA , S-Video in DVI-I izhodi
- podpira AGP 8x
- podpira DirectX® 9.0

Maya II Radeon 9500
- RADEON™ 9500 video grafični procesor
- izpolnjuje zahteve AGP 8X specifikacije
- podpira Microsoft® DirectX® 9.0
- 128-bit DDR pomnilniški vmesnik
- popolna podpora DVI-I in TV-Out

Radeon 9000 PRO
- ATI RADEON™ 9000 PRO GPU
- 64 MB DDR pomnilnika
- VGA , S-Video in DVI-I izhodi
- podpira DirectX® 8.1 in OpenGL® 1.3
- hitrost izrisa 1.2 milijarde pik/ sekundo

GA-7VAXP
- Socket A matična plošča
- za AMD Athlon™ XP, Athlon™ in Duron™
- 3x DDR 400+ pomnilniška mesta
- 1x AGP 8x razširitveno mesto
- 5x PCI, 3x Firewire, 3x USB 2.0 vrata



GA-8IHXP
- Socket 478 matična plošča
- podpira Intel® mPGA478 Pentium® 4
- 4x RIMM pomnilniška mesta
- 1x AGP 4x razširitveno mesto
- 6x PCI, 2x USB 2.0, RAID podpira RAID 0,1

UMAX

Astra Slim
- ploski optični bralnik za dom
- optična ločljivost 600 x 1.200 dpi
- največja ločljivost 3.600 x 3.600 dpi
- 48-bitna barvna globina
- USB vmesnik

Astra Slim 1200
- ploski optični bralnik za pisarno
- optična ločljivost 1.200 x 1.200 dpi
- največja ločljivost 3.600 x 3.600 dpi
- 48-bitna barvna globina
- USB vmesnik

MICROTEK

ScanMaker 3800
- A4 ploski optični bralnik
- 48 bit barvna globina
- optična ločljivost do 600x1200
- 5 gumbov za hitro upravljanje
- USB vmesnik

ScanMaker 4900
- ploski optični bralnik za pisarno
- optična ločljivost 4.800 x 2.400 dpi
- največja ločljivost 65.535 x 65.535 dpi
- 7 'smart' gumbov za hitro upravljanje
- USB vmesnik

ScanMaker 5900
- A4 ploski optični bralnik
- nastavek za prosojnice (127x182mm)
- USB 2.0 - 48 bit barvna globina
- optična ločljivost do 2400x4800
- 8 hitrih nadzornih gumbov

Leadtek®

WinFast A280 LE TD MyVIVO
- NVIDIA GeForce4 Ti 4200 GPU
- 64 ali 128 MB DDR pomnilnika
- podpira AGP 8x, VGA in DVI-I izhodi
- MyVIVO - video vhodi in izhodi
- nfiniteFX™ II programabilno jedro

WinFast A180 DDR MyVIVO
- NVIDIA GeForce4 Mx 440 GPU
- 64 MB DDR pomnilnika
- nVIDIA Accuview Antialiasing™
- podpira AGP 8x, VGA in DVI-I izhodi
- My Vivo (Video in-Video out)

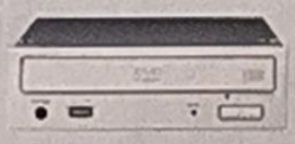
WinFast A250 TD
- NVIDIA GeForce4 Ti 4400 GPU
- 128MB DDR pomnilnika
- nVIDIA Accuview Antialiasing™
- podpora za DirectX 8.X in OpenGL 1.3
- My Vivo (Video in-Video out)

WinFast TV 2000 XP
- PCI TV kartica
- pomnilnik za 181 TV programov
- MPEG1/MPEG2 zajemanje slike
- podpira sliko-v-sliki
- daljinski upravljalnik

Smart TV USB
- zunanji USB TV sprejemnik
- ne potrebuje zunanjega napajanja
- podpira zajemanje slike in videa
- daljinski upravljalnik

Pioneer

DVR A-05
- DVD-R/RW, CD-R/RW zapisovalnik
- podpira hitrejši standard DVD-R/RW
- hitrost pisanja: 4x DVD-R, 2x DVD-RW
- hitrost pisanja: 16x CD-R, 8x CD-RW
- dostopni čas: 138 ms (CD), 148 ms (DVD)



DVD-117
- DVD-ROM enota
- ATAPI vmesnik (Ultra DMA 66)
- hitrost branja DVD - 16x,
- hitrost branja CD - 48x

ALTEC LANSING

5100
- prostorski zvočniški sistem
- 100W skupna najvišja izhodna moč
- 5 prostorskih zvočnikov + globokotonec
- celovito digitalno upravljanje
- trije prednastavljeni načini predvajanja

641
- Hi-Fi prostorski zvočniški sistem
- 400W skupna najvišja izhodna moč
- 5 prostorskih zvočnikov + globokotonec
- celovito digitalno upravljanje

XA-3051
- 100 W skupna najvišja izhodna moč
- digitalni nadzornik
- dva izhoda za slušalke
- možnost namestitve na steno
- magnetno ščiteni sateliti

TEHNOLOGIJA VISOKE ZABAVE

JAE d.o.o. Brnčičeva 13 1000 Ljubljana :: tel NC: (01) 5896 200 + tel: (01) 5896 226 :: spletni trgovini: http://www.jae.si + http://dvd.jae.si :: e-pošta: info@jae.

Hercules

Hercules sodi med pionirje grafične industrije. Leta 1982 so predstavili prve enobarvne grafične kartice za osebne računalnike, ki so kmalu postale sinonim za moč, zanesljivost in ugodno ceno.
Sedemnajst let kasneje je Hercules postal del družbe Guillemot, v kateri dela družbo prestižnim imenom kot je Thustmaster. Kmalu zatem se je pričel nov vzpon tega klasičnega imena. Hercules se je strateško povezal z vodilnimi porizvajalci grafičnih procesorjev in na tržišče so pričele prihajati grafične kartice, ki so združevale najsodobnejšo tehnologijo z izkušnjami in znanjem Herculesovih strokovnjakov.
V preteklih letih so pri Herculesu svoje poznavanje želja igričarjev in zahtevnejših uporabnikov uporabili pri snovanju celotne serije izdelkov, kot so zvočne kartice, LCD monitorji in digitalne kamere, ki se odlikujejo s kakovostjo, zanesljivostjo in dostopnih cenah.

LEGENDARNI MULTIMEDIJSKI POSPEŠEVALNIKI HERCULES

3D Prophet 9500 Pro

- ATI RADEON™ 9500 PRO video grafični procesor
- 128 MB DDR pomnilnika
- 128 bit DDR vmesnik z ATI HyperZ™III tehnologijo
- VGA , S-Video in DVI-I izhodi
- 8 cevovodov omogoča izjemno hitro delovanje
- podpira Microsoft® DirectX®9

Digifire 7.1

- multimedijski digitalni vmesnik
- Cirrus Logic SoundFusion CS4624 zvočni procesor
- štirje 28-bit izhodi
- dva 18-bit stereo vhoda
- 7.1 kanalni prostorski zvok za DVD filme in igre
- dvoje FireWire® vrat za vaš digitalni video

ProphetView 720

- ploski TFT monitor
- 15" (38.1 cm) diagonale
- ločljivost 1024x768 pik
- hitrosti osveževanja 60/70/75/85 Hz
- velikost točke 0.29 x 0.29 mm

3D Prophet 9000 PCI

- PCI grafična kartica
- ATI RADEON™ 9000 video procesor
- deluje na PC sistemih brez AGP vodila
- 64 MB hitrega pomnilnika
- DVI in TV izhodi

3D Prophet AIW 9000 PRO

- TV, video in grafična kartica
- ATI RADEON™ 9000 PRO video procesor
- stereo TV sprejemnik s 125 programi
- podpira DVD/Video CD in TTX
- S-video vhod/izhod in DVI vmesnik

Fortissimo III 7.1

- digitalna zvočna kartica
- podpira vse zvočne standarde
- 7.1-kanalni zvok iz vseh strani
- SoundFusion CS4624 zvočni procesor
- digitalni S/PDIF optični izhod

Game Theater XP 7.1

- 7.1 prostorski multimedijska enota
- zunanji vmesnik s priključki
- podpira 360° prostorski zvok v igrah
- štiri dodatna USB vrata

XPS 510

- komplet 5.1 prostorskih zvočnikov
- skupna izhodna moč: 60 Watt RMS
- globokotonec: 28 Watt RMS
- satelitski zvočniki: 5 x 8 Watt RMS
- 3 leta garancije

3D PROPHET 9700 PRO

3D Prophet 9700 je idealna izbira za zapriseženega igričarja. ATI-jev novi čip nudi 275 MHz arhitekturo z osmimi podatkovnimi vodi za izris pik, strojno podporo za Microsoft® DirectX®9, 256-bit DDR vmesnik z ATI-jevo HyperZ™III tehnologijo. Z drugimi besedami - Hercules 3D Prophet 9700 PRO je najboljša grafična kartica na tržišču.

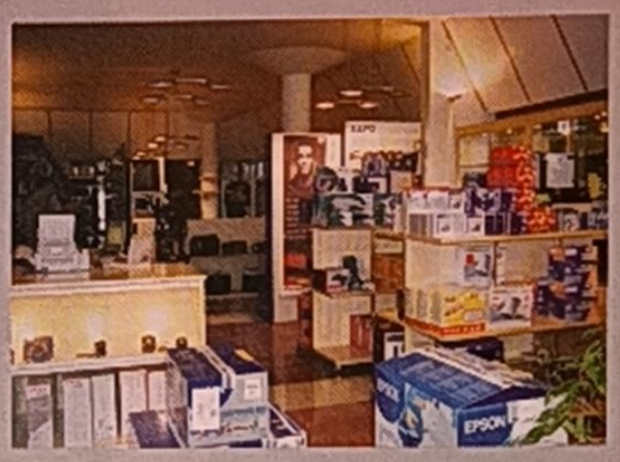
PROPHETVIEW 920/DVI

Vam na mizi zamnjkuje prostora zaradi vse prepotrebne opreme, ki ste si jo omislili? Potem je čas, da svoj denar modro naložite v nov LCD monitor, ki bo s svojimi majhnimi merami razbremenil vaš delovni prostor, medtem ko vas bo s svojo izjemno sliko popolnoma očaral. ProphetView 920 in 920 DVI sta monitorja zasnovana za napredne igričarje, ki potrebujejo vrhunsko kakovost po razumni ceni.

TRGOVINA Z VISOKO TEHNOLOGIJO

Leadtek GIGABYTE TECHNOLOGY ALTEC LANSING NEC Nikon Pioneer UMAX Tt MICROTEK YAMAHA

V prodajnem salonu na Brnčičevi 13 v Ljubljani imamo razstavljene vse artikle iz našega prodajnega programa. Naši prodajalci se vam bodo potrudili pomagati pri izbiri pravega računalnika, tiskalnika ali druge računalniške opreme.
Poleg pestre ponudbe računalniških komponent, si lahko v naši trgovini izberete tudi opremo za ureditev domačega kina, vse komponente pa lahko prej preizkusite v našem demo prostoru. Predstavljeni so najnovejši plazmatski zasloni velikosti 50 in 42 inčev, tanki, 15 do 18 inčni, LCD televizijski monitorji, projektorji ter projekcijska platna. Ojačevalniki z radijskim sprejemnikom ter najnovejši predvajalniki DVD vam zagotavljajo najboljši zvok z uporabo najmodernejše tehnologije, ki omogoča predvajanje vseh do sedaj izdelanih formatov zvočnega zapisa.
Prav tako imamo na zalogu že preko 2000 DVD filmov, z veseljem pa poiščemo in dobavimo tudi naslove, ki niso v redni prodaji.



Handspring Treo 90

- 33 MHz Dragonball VZ procesor
- 16 MB pomnilnika
- USB vmesnik za povezavo z osebnim računalnikom
- barven STN zaslon
- IR povezava in pisalo
- Palm OS verzija 4.1H
- Li-Ion baterija za večkratno polnjenje

handspring

Handspring Treo 180

- 33 MHz Motorola Dragonball VZ procesor
- deluje kot GSM 900/1900 MHz aparat
- 16 MB pomnilnika
- USB vmesnik za povezavo z osebnim računalnikom
- monokromatski zaslon (16 odtenkov sivine)
- IR povezava in pisalo
- Li-Ion baterija za večkratno polnjenje

handspring

Handspring Treo 270

- 33 MHz Motorola Dragonball VZ procesor
- deluje kot GSM 900/1900 MHz (opcija GPRS)
- 16 MB pomnilnika
- USB vmesnik za povezavo z osebnim računalnikom
- osvetljen barven zaslon
- IR povezava in pisalo
- Li-Ion baterija za večkratno polnjenje

handspring

Sampo LME-17AF1

- 17" LCD zaslon in TV sprejemnik v enem
- High Contrast Ratio (400:1)
- ločljivost 1280 x 1024 točk
- podpira PAL in NTSC video sistem
- A2/NICAM Stereo zvok
- dodatna PAL TV kartica
- vhodi s komponentnimi video priključki

SAMPO Corporation

EPSON EMP-50

- vrhunski multimedijski projektor za dom in pisarno
- LCD tehnologija prikaza omogoča mehak in tekoč prikaz videa ter oster in kontrasten prikaz računalniške slike
- ločljivost 800x600 (z interpolacijo do 1024x768)
- svetilnost 1000 ANSI lumnov
- diagonala prikazane slike od 0.7 do 7.6 m
- kompaktna zasnova in majhna teža (3.1 kg)

EPSON

Pioneer PDP-433HDE

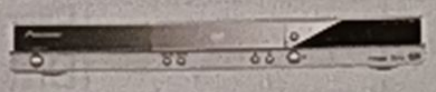
- 109 cm plazemski 'Pure Vision' zaslon
- 16:9 razmerje slike
- že vgrajena MediaReceiver/TV Tuner
- število točk: 1024 (horizontalno) x 768 (vertikalno)
- video signali: PAL, SECAM, NTSC3.58, NTSC4.43, PAL60
- PC signali: VGA, SVGA, XGA, True XGA
- dimenzije zaslona: 1078x638x98 mm

Pioneer

KOMPLET ZA DOMAČI KINO

Bi radi svojo DVD enoto nadgradili v domači kino? Ponujamo vam komplet Pioneer zvočnikov in A/V ojačevalnika, ki bo vašo sobo spremenil v kino dvorano. V paketu je pet zvočnikov za prostorski zvok in VSX-C300 A/V ojačevalnik, ki podpira Dolby Digital in DTS dekodiranje.

PREDVAJALNIK PIONEER DV-550



DVD predvajalnik Pioneer podpira večino digitalnih video in avdio formatov, poleg tega pa predvaja MP-3 zvočne in JPEG slikovne datoteke (s CD-R/RW medijev). Dvosistemski PAL/NTSC video izhod omogoča popolno združljivost, 192 kHz/24-bitni D/A pretvornik pa najboljšo možno kakovost predvajanja.

ŽE NA SPOREDU

Poiščite jih v bližnjih videotekah.

The Killer

Odličen prikaz hongkongškega obdobja režiserja Johna Wooja in nenavadno moralen, še posebej če ste si od njegovih filmov ogledali le Face/Off. V filmu The Killer imamo opravka z nepremagljivimi Chow Yun-Fatom v vlogi morilca, ki želi zaslužiti denar za operacijo ene izmed svojih nedolžnih žrtev.

★★★★

Straw Dogs

Eden boljših filmov Sama Peckinpacha, ki pa je bil zaradi svoje šokantnosti dolga leta prepovedan. Orožje vihteča Dustin Hoffman in Susan George sta ujeta v skednju norega lokalnega oblastniškega kmeta in lahko bi rekli, da gre za še eno različico filma Deliverance.

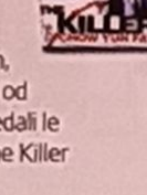
★★★★★

Amadeus: Director's Cut

Film Miloša Formana, ki je fantastična, robustna in očarljiva biografija W.A. Mozarta, v kateri v glavni vlogi blesti Tom Hulce. Odlični kosturni, neverjeten smisel za humor in straniščne šale – oglejte si ga še enkrat, da vidite, na kakšen način bi morali posneti Moulin Rouge.

★★★★

A Beautiful Mind

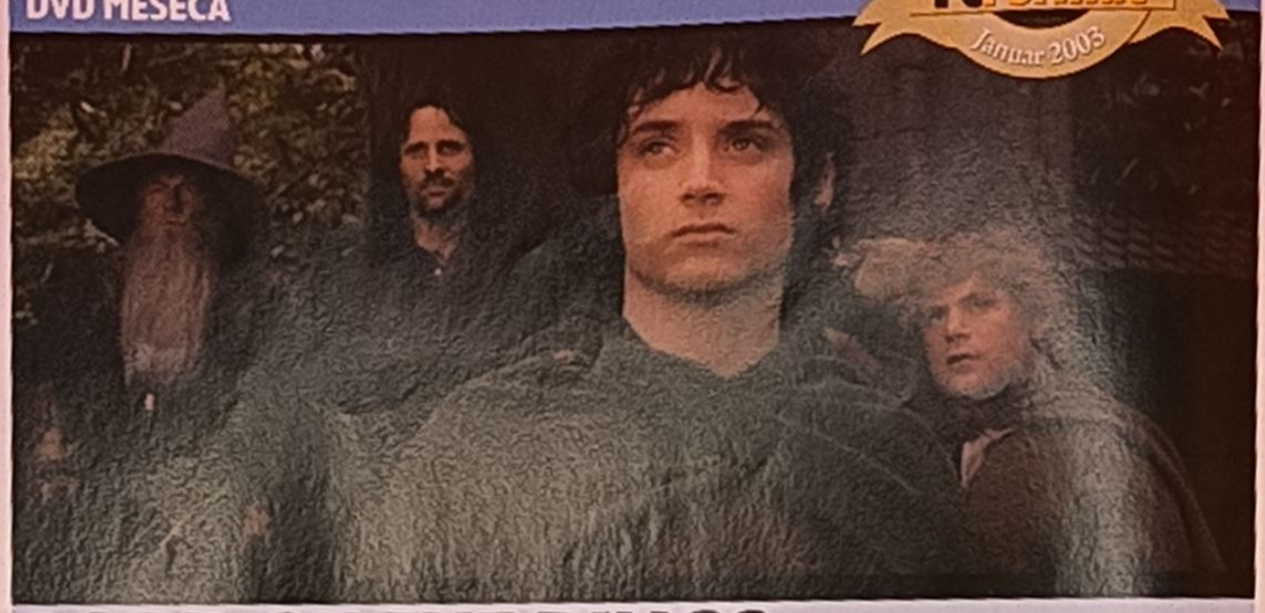


Russel Crowe igra ubogega, pametnega in hkrati jeznega matematičnega genija Johna Forbsa Nasha, ki išče svojo unikatno idejo. Film Rona Howarda, ki je pričakovano prejel precej nagrad – vsaj zaradi svojega koncepta krhkosti. Ah, ja.

★★★★

DVD MESECA

IZBOR UREDNIŠTVA PCFormat Januar 2003



LORD OF THE RINGS: FELLOWSHIP OF THE RING EXTENDED VERSION

Regija 2 New Line Cinema

Štirje diski, za več kot 30 minut podaljšan film, štirje komentarji ter več kot šest ur dodatnega materiala. Najboljši DVD vseh časov? Najbrž. Film ste že videli – če ga niste, morate imeti za to hudo dober razlog – navsezadnje pa smo ga tudi že opisali, zato se posvetimo dodatkom.

Podaljšana različica filma traja 208 minut, vendar za razliko od večine podaljšanih izdaj tokrat filmu niso preprosto dodali nekaj prizorov. Celotni deli filma so spremenjeni, prizori so premeščeni, za nove dele pa je Howard Shore prispeval tudi novo glasbeno podlago. Na trenutke se vam bo sicer zdelo, da je izvirni film bolj tekoč in boljši za ogled, vendar bodo oboževalci znali ceniti nove prizore.

Izdaja se šopiri tudi s štirimi dolžinarni filma komentarjev ustvarjalcev – od režiserja in scenarista do umetnikov, produkcijske in postprodukcijske ekipe ter seveda igralcev. Če boste zbrali dovolj volje, da si film ogledate še štirikrat s komentarji, boste o umetnini najbrž vedeli vse, kar lahko izveste, ne da bi prisostvovali snemanju. Drugi dodatki prinašajo kar 17 dokumentarcev o nastanku knjige, scenarija za film in seveda filma samega, ter druge malenkosti, ob katerih boste za ta DVD najbrž porabili več časa, kot bi jo za marsikatero računalniško igro.

Seveda pa vas bo ta užitek drago stal – nakup Podaljšane izdaje vas bo olajšal za slaba dva Cankarja. Odločitev je seveda vaša.

→Podrobnosti

Slika 4:3
Zvok Dolby Digital EX 5.1
Dodatki 6 dokumentarcev o prenosu knjige v film, 11 dokumentarcev o snemanju filma, interaktivni zemljevid, štirje komentarji (s 30 sodelujočimi), galerija s komentarji, multivizija, primerjava kadrov, slike iz zakulisja, interaktivni meniji, 12-stranska brošura, ovitek, preveden v slovenščino
Prodaja JAE d.o.o., (01) 589 62 26

PCFOcena

"Eden najboljših filmov zadnjih let je dobil ultimativno izdajo. Nebesa za oboževalce Tolkiena."

Film **92%** Disk **96%**

TIME MACHINE

Regija 2 Hollywood Pictures

Alexandru Hardteju v rokah umre ljubezen življenja. Trdno odločen, da jo "oživi", začne izdelovati časovni stroj. Kljub delujočernu stroju žalostno ugotovi, da zgodovine ni mogoče spremeniti. Po nesreči se nato znajde 800.000 let v prihodnosti, kjer se človeštvo deli na plen in plenilce. Režiser Simon Wells je film posnel po romanu svojega praočeta, vendar kljub privlačni zgodbi deluje film vse preveč plehko in hollywoodsko.

Slika 16:9
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki komentarji, dokumentarci, izrezane scene, skice, kaskaderska koreografija

Film **69%**
Disk **83%**

STAR WARS: EPISODE II - ATTACK OF THE CLONES

Regija 2 20th Century Fox

Klasika med klasikami. No, vsaj prvi trije deli. *Epizoda II* sicer ni tako podpovprečna kot *Ep 1*, a še vedno gre za stvaritev, ki se ne more primerjati z izvirnimi naslovi. Pohvaliti sicer moramo posebne učinke in vizualno plat, saj večkrat dobite občutek, da so digitalne lutke bolje odigrale svoje vloge od živih kolegov. Kljub temu pa spet napeto čakamo nadaljevanje – radovednost o nadaljevanju zgodbe pač ne pozna meja.

Slika 16:9
Zvok Dolby Digital 5.1
Dodatki komentarji k filmu, dokumentarci, izrezane scene, skice, kaskaderska koreografija

Film **70%**
Disk **88%**

Želimo vam veliko uspešnih stikov.

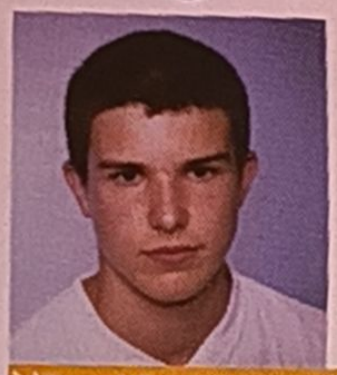
amis

Igre

Novice/Napovedi/Opisi

Vedno prvi za igre

Nadloge male!



Tomaž Bartolj, urednik za igre

Preklete kužne nadloge! Virusov zadnji čas ne primanjkuje – kamor koli se človek ozre, vidi razdejanje, ki ga puščajo za sabo. Preden zdrvite v trgovine in pokupite vse protivirusne programe, naj vam povem, da ne bo nič pomagalo. O ne, ta drobna hudičeva zalega se ne bo spravila na vaš PC. Tarča ste vi! In ta mesec je bila očitno odprta sezona lova name. Naokoli sem hodil čisto upadel, bled, kašljal kot osel in nos sem imel kot Božičkov vodilni jelen. Še malo, pa ponoči pri branju sploh ne bi potreboval luči – zadostovala bi že lepa rdeča lučka z mojega obraza. Toda zima je lahko tudi lepa – snežna idila prevzame človeka, kratki dnevi pa te prisilijo, da si več v hiši. In če smo že tu, zakaj ne bi sedli za PC in pognali kakšno dobro igro. *SimCity 4* sicer izide šele v drugi polovici meseca, a se nanj splača čakati, pa tudi z *NBA Live 2003* ali *Combat Flight Simulator 3* ne boste udarili mimo. Prepustimo se torej zimskim čarom, si nalijmo vročega čaja ter se veselimo ležernih dni. Pa uspešno leto 2003!

bartolj@videotop.si

Pravila igre

Dokončane igre
Različica igre, katere opis berete v PCFormatu, je gotovo končana. Testiranje igre brez vseh podrobnosti, ki jih bo vključevala prodajna različica, bi bilo neumno in nezaneslјivo.

Poštenost
Naravnost obožujemo igre, vendar zaradi tega do njih nismo nič manj strogi. Vsaki igri bomo prilepili oceno, ki si jo dejansko zasluži.

Strokovnost
Vsak opisovalec je strokovnjak za zvrst, ki jo je opisal, zato se lahko zanesete na njegovo mnenje.

Najboljše med najboljšimi
Igra, pri kateri bomo dvignili oba palca in se na široko nasmejali, je resnično vredna visoke ocene in vaše pozornosti.

IZBOR UREDNIŠTVA PCFORMAT Januar 2003

Nagrade
Igro, ki bodo po našem mnenju še nekaj časa standard v svoji zvrsti, boste prepoznali po tem znaku ob njenem naslovu.

VROČE NOVICE...

Skodelica čaja ali katera izmed teh iger, vas bosta prepričala, da je zima vaš najljubši letni čas

WWII:RTS

Brez skrbi – to neizvirno ime je samo delovni naslov.

Po neverjetnem uspehu taktične strelske igre *Operation Flashpoint*, ne preseneča dejstvo, da se Codemasters zopet zateka k ultra realističnemu prikazu bojišča in vojne. Toda tokrat nas čaka drugačna izkušnja in drug žanr. Če slučajno še niste razbrali iz začetnic, bo igra realočasovna strategija, ki bo temeljila na drugi svetovni vojni. Razvijajo jo pri 1C:Maddox Games, ki so med drugim zaslužni za odlično letalsko simulacijo *IL2- Sturmovik*.

WWII: RTS vas bo postavila v škornje glavnega taktika na bojišču in vam omogočila prevzeti nadzor tako nad možmi kot tudi vso "mašinerijo". Medtem ko s tanki ne bo prevelikih težav, se vse skupaj utegne zakomplicirati pri vojakih – reveže boste poslali v gotovo smrt in poslušati boste morali njihove misli, strahove in jih nekako ohrabriti. Nasploh bo na možeh še poseben poudarek – vsak bo imel določene hibe, ki jih boste lahko s časom odpravili (izkušnje), vkrcali se bodo lahko v vozila, zasedli bunkerje, obrambne jarke, stavbe...

To pripomore k realizmu, na tem področju pa naj bi še bolj prednjačila grafika. Ta naj bi bila super, ultra in na splošno "uh in oh" briljantna. Tukaj je vse o čemer ste sanjali – popolnoma 3D svet, ki se bo po eksplozijah spreminjal, tekoče in prepričljive animacije, svet poln podrobnosti, menjavanje dneva in noči... K odličnemu vzdušju bo svoje dodala še presunljiva glasba in če vse to združimo, se nam zdi, da je vse skupaj že kar prelepo, da bi bilo res. Toda človek nikoli ne ve, zato kljub obetom zaenkrat ne bomo pričakovali več, se bomo pa rade volje pustili presenetiti – morda pa čez eno leto ko igra izide, res dobili nov mejnik v svetu realnočasovnih strategij.

www.codemasters.com

Spoznajte PCFormatove igrologe ...

Tomaž Bartolj se je ta mesec usajal nad neurejenostjo njegovega ranča v *Far West*, da pa si je popravil slab proračun je volaniziral v *NFS:Hot Pursuit 2*. Njegova vožnja je še najbolj spominjala na razjarjenega bika. Ubogi možje postave!

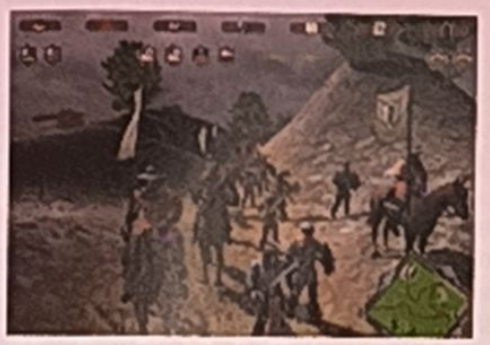
Nejc Dulmin je ta mesec izvedel manjšo revolucijo, ko je odklonil ponujeni mu opis *Starfleet Commander III* - a kmalu smo odkrili njegov načrt. Je nekoliko bolj športni tip in s to finto je prišel do *NBA Live 2003*, ki ga je preigral po dolgem in počez.

Boštjana Uršiča se še vedno odvaja od zasvojenosti z igrami, zato *UT 2003* jemlje v izjemno majhnih odmerkih, kdaj pa kdaj pa si privošči tudi omrežni tarok. Čeprav smo ga zadnjič zalotili ob koketiranju z *NFS: Hot Pursuit 2*.

Ivo Vidergar nas je ta mesec nenavadno presenetil .. in bo tudi vas! Pozabite kar ste doslej slišali o Darkmanu, saj naslednji stavek vse postavi na glavo. Ivo se je ta mesec spogledoval z *Warcraft III*. Šokirani? Mi smo.

Barbara Banović se je s pomočjo *LEGO Rock Raiders* za kratek čas spet vrnila v otroštvo. Ko pa se je vrnila, si je pri Andreju brez njegove vednosti sposodila *Morrowind Tribunal*. In kot da ne bi imela dovolj dela že s tem, se je ukvarjala še z MUD-om.

Nikola Janković se je ta mesec povsem posvetil mestom in grajenju le teh. O čem govorimo? Najprej si je ogledoval mesto v *Europa MDO* ter postal trgovski mogotec, vendar med igranjem sanjaril o sodobnih časih in o *SimCityju 4*.



HIGHLAND WARRIORS

Za usodo te RTS, ki predstavlja bitke Škotov in Angležev, ki obsega spopade od leta 850 do angleške vojne za neodvisnost, nam ni treba več skrbeti, saj se je Novalogic odločil, da bo založil obetavni naslov. Pričakujte lepo 3D grafiko, zvestobo zgodovinskim dogodkom, štiri raznolike kampanje in zasvoljivo večigralstvo. Vsaj tako je zaenkrat videti.

www.highlandwarriors.com

IMPOSSIBLE CREATURES

A bi se šli malce genskega inženiringa? Zadeva je zabavna – še posebno v tej prihajajoči igri. Obeta se nam nekaj novega, saj bomo lahko ustvarjali vojsko iz živali. Ampak ta vojska ne bo kar tako – posamezne vrste (menda jih bo 50) bomo med sabo lahko križali in dobili povsem nova bitja. Če je tako zanimivo, kot se sliši, lahko preizkusite tudi s pomočjo dema na tokratnem DVD-ju.

www.microsoft.com/games/impossiblecreatures

TRAILER PARK TYCOON

Tole se sliši kot katastrofalna ideja – le kdo si po vseh nategih še želi tycoona ?! No, ne odpišite te igre prehitro. Če ne drugega, ima res nenavadno osnovo. Ne verjamete? Potem pa mi pokažite še kakšen naslov, v katerem prevzamete nadzor nad naseljem z bivalnimi prikolicami. Treba je priznati, da razvijalcem ne zmanjka idej, pa četudi so precej bizarne.

Tole ne bo kakšen poskus natančnega poslovanja. Več svojega časa boste posvetili obiskovalcem, njihovemu počutju, gradnji najbolj odbitih naselij in nenehnemu režanju. V krohot naj bi vas spravili nenavadni liki, same zgradbe in pa, po besedah razvijalcev, najbolj smešne vmesne sekvence do sedaj. Nekaj posebnega bo tudi prvoosebni 3D pogled, s katerim boste skozi oči obiskovalca spoznavali naselje in njegove prebivalce.

www.jaleco.com/trailerparktycoon/

>>LESTVICE IGER

Katere igre pospešijo vaš srčni utrip?

TRENUTNO IGRATE

1. Grand Theft Auto III
2. Mafia: City of Lost Heaven
3. Neverwinter Nights
4. FIFA 2003
5. Age of Mythology
6. Battlefield 1942
7. Need for Speed: Hot Pursuit 2
8. Diablo II
9. Warcraft III
10. Operation Flashpoint

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

TRENUTNO ČAKATE

1. Doom III
2. C&C: Generals
3. Toca Race Driver
4. Deus Ex 2: The Invisible War
5. Thief III
6. Unreal II: The Awakening
7. Colin McRae Rally 3
8. Quake IV
9. Halo: Combat Evolved
10. Project IGI 2

Oddajte svoj glas na www.pcformat.si/net

KONČANO, KO BO KONČANO

Najbolj natančen vodič do datumov izidov.

SimCity 4	Electronic Arts	17. januar
C&C: Generals	Electronic Arts	24. januar
Splinter Cell	Ubi Soft	31. januar
Asheron's Call 2	Microsoft	Januar
Delta Force: Black Hawk Down	Novalogic	Februar
Vietcong	Take 2	Februar
Total Immersion Racing	Empire	Februar
TOCA Race Driver	Codemasters	Februar
Championship Manager 4	Eidos	Februar
SWAT 4: Urban Justice	Vivendi	Februar
Lara Croft: Tomb Raider Angel of Darkness	Eidos	Februar
Warrior Kings: Battles	Empire	Februar
IGI 2: Covert Strike	Codemasters	Marec
Highland Warriors	Novalogic	Marec
Unreal II: The Awakening	Infogrames	Marec
Star Trek Voyager: Elite Force 2	Activision	Marec
Total War: Viking Invasion Expansion	Activision	Marec
Praetorians	Eidos	Marec
Indiana Jones And Emperor's Tomb	Activision	Marec
Kingdom Under Fire: Crusaders	Phantagram	Pomlad
Counter-Strike: Condition Zero	Vivendi	Pomlad
Star Wars: Galaxies	Activision	Pomlad
Hidden and Dangerous 2	Take 2	Pomlad
Commandos 3	Eidos	Poletje
Judge Dredd: Dredd vs. Death	Vivendi	Poletje
Gothic II	JoWood	Poletje
Halo: Combat Evolved	Microsoft	Poletje
Star Wars: Knights of the Old Republic	Activision	Poletje
Deus Ex 2: The Invisible War	Eidos	Jesen
XIII	Ubi Soft	Jesen
Full Throttle 2	Activision	Jesen
Thief III	Eidos	Božič 2003
Doom III	Activision	2003
Duke Nukem Forever	Take 2	2003
Max Payne 2	Take 2	2003

>>ONLINE IGRE

Dobrodošli v svet digitalne spletne zabave.

ONLINE IGRA MESECA
BATTLEFIELD 1942

Razvijalci iger se čedalje bolj zavedajo prijubljenosti igranja proti živim nasprotnikom in zato se ne gre čuditi, da so naslovi, ki so v prvi vrsti namenjeni večigralstvu, kar pogosti. Eden rezultatov tega spoznanja je tudi *Battlefield 1942*, pa čeravno gre za povsem drugo izkušnjo kot *UT 2003*.

Res je, tukaj je že kar zguljena tematika 2. svetovne vojne, a tokrat v eni boljših izvedb. Toda preden se začnete navduševati, poglejmo resnici v oči. Užitek zagotavljamo le pri igranju preko spleta. Čudovit izgled, fantastična glasba, ekipno delo, dobro vzdušje, realistična orožja, upravljanje vozil ... Toliksno pestrost težko zasledite pri konkurenčnih izdelkih. Liki v igri so razdeljeni v razrede, kar je osnova za sodelovanje med člani, in le-to je potrebno celo pri upravljanju vozil. Nekdo prevzame vožnjo, drugi poprime za topove in redči sovražne vrste. Sedli boste lahko v skoraj vse, kar leze, in to pripomore k pestrosti. Če ste navdušeni nad sodobnim online igranjem, je ta igra več kot priporočljiva.

SPALNIČNA INDUSTRIJA MODOV
NATURAL SELECTION

Naj se takoj izrazimo – to je eden najboljših modov, kar smo jih videli. Ideja je sicer znana, ampak še nikoli ni bila tako dobro izvedena. Imamo dve ekipi na eni strani ljudje in na drugi nezemeljska bitja. Seveda se rasi med sabo bojujeta za nadzor nad mapo in s tem tudi nad posameznimi viri. S pomočjo teh je določeno, kaj lahko vsaka od obeh strani razvije. Človeške pokalice kupujejo "zemeljski" vojaki. Vsaka stran ima tudi vodjo, ki deli dobrote in ukazuje svojim soborcem. Ni čudno, da nekateri govorijo kar o modu leta in le še malce bo treba počakati, da to spregledajo tudi Slovaki, gre za genialno mešanico taktike in akcije. Za *Half Life*.
www.natural-selection.org

WILD WEST

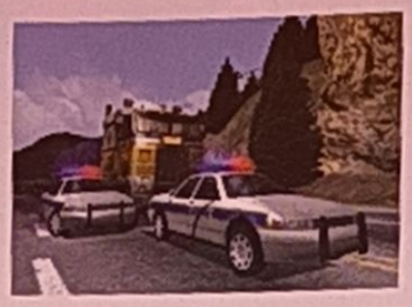
Medtem ko lahko na področju mod za igrico *To Cristie Wolfenstein*, govorimo o pravi poplavi domačih izdelkov, so na področju modov stvari malce drugačne. So precej redki in zato je vsak dobrodošle. Tudi Wild West, ki vas postavi v svet kavbojev – posrečeno izbiro obdobja, Amerika, kjer pasejo in banditi se lahko pomerijo na treh različnih mapah in si dodobra izmislijo. Poleg tega se zkažete tudi odlična podoba *RTCW* in kar je najpomembneje – precejšnje količine zabave. Če si torej želite v čas, ko je nastajala sodobna Amerika, si ne omislite ta mod. Za Wolfenstein.
www.the-wildwest.co.uk

THIRD REICH

Glejte ga – še en mod s tematiko 2. svetovne vojne. Ne ni slab, kar brez skrbi. Da je ta tematika tako pogosta je brzkone krivo *Day of the Defeat*, ki je med najbolj priljubljenimi online igrami. *Third Reich* predstavi dučat različnih razredov vojakov, ki jih mora ekipa uporabiti v taktičnih in kompleksnih izzivih. Odlikuje se še z kopico realistic Age of Age in z odličnim fizičnim modelom. Nekoliko moti le že kar preveč razredov usmerjenega dogajanje ter že tolikokrat videno zgodovinsko obdobje. Toda razen tega nimamo večjih grehov in če ste izkušen maček, ne glejte drugam. Za *Unreal Tournament*.
www.planetunreal.com/thirdreich

SPLETNE STRANI IGER

Ensemble Studios so nas spet očarali in nam ponudili strategijo, ki nam krade noči. Božanska igra *Age of Mythology* si zasluži dobro stran in čeprav ta obstaja nekaj časa, vas znova opozarjamo nanjo. Skočite na **www.ensemblestudios.com/aom/** >> *Freelancer* vas postavi v vesolje, kjer se odvijajo boji, raziskujete planete in trgujete z ostalimi – zelo priročno tudi za večigralstvo. Pojdite na **http://www.microsoft.com/games/freelancer** >> *Etherlords 2* je mešanica igranja vlog in boja, če pa želite izvedeti več o njej, pojdite na **www.etherlords.com** >> Če igro imenujejo mešanico med *Warcraft 3* in *Dungeon Siege*, skorajda ne more biti slaba, kaj? No, kakor koli že, *Spellforce* je naslednji Jowoodov naslov, ki napoveduje številne novosti, o teh pa se lahko informirate na **http://spellforce.jowood.de**.



BIG MUTHA TRUCKERS

Gotovo ste si že kdaj zaželeli, da bi z volanom nadzirali nekajtonsko silo. Ker je verjetnost, da vam bo kakšen tovornjakar odstopil svojo mašino majhna, bo tale naslov bržkone zanimiv. V *Big Mutha Truckers* boste nenehno naokoli prevažali težke tovornjake (samo štiri različne, a dodelane modele) in z njimi opravljali preko trideset različnih misij. V igri bodo prisotni tudi policisti, popoln model poškodb, tovornjake pa boste lahko popravljali, nadgrajevali, prebarvali ter zanje kupovali dodatke. Tovornjakarska nebesa pričakujte v začetku leta.
www.bigmuthatruckers.com

SHADOWS OF UNDRENTIDE

Vendarle bo prispel prvi uraden dodatek za to *Neverwinter Nights*. Prinesel bo precej dobrot, kot je recimo nova enoigralska kampanja, ki naj bi zadostovala za vsaj 40 ur igranja. Poleg tega bo prisotnih še nekaj novih veščin D&D, nove pošasti, razredi likov in orožja ter čarovnije, ki jih bodo ti lahko uporabljali. Ne pozabiti ne gre niti na nova orodja za ustvarjanja lastnih svetov. Medtem ko nas bo prvi dodatek razveselil spomladi, lahko drugega pričakujemo že poleti.
http://nwn.bioware.com/shadows

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Po uspehu te online igre so razvijalci napovedali dodatek, poimenovan *The Road to Rome*. Ta bo ponujal več vsega, kot smo videli v izviriniku. S tem ciljamo na osem novih vozil, orožje, mape ter nove enote. Dodatek bo imel poudarek na vlogi Italijanov v 2. sv. vojni, poleg njih pa so novi še francoski legionarji. Izboljšan bo tudi izgled igre, za katerega bo poskrbel pogon Refractor 2. Avtorji obljubljajo tudi izboljšavo enoigralstva, saj bo skriptiranih dogodkov precej manj.
www.ea.com/eagames/official/battlefield1942

LARA CROFT: THE ANGEL OF DARKNESS

Najbolj priljubljen ženski lik iz sveta iger se vrača na naše zaslone, pomembneje pa je, da se nam končno obeta nekaj novega. Larine lastnosti se bodo izboljševale glede na vaš način igranja, dekle se bo lahko prvič pogovorilo z ostalimi osebami, prisoten bo popolnoma nov lik Kurtis Trent, nova bodo tudi orožja in triki. Prvič so radikalno izboljšali grafični pogon in animacijo, videli bomo povsem nov sistem upravljanja, sovražniki bodo inteligentnejši, za glasbo pa je poskrbel kar Londonski simfonični orkester. Februarja.
www.tombraider.com

◂•••PRIPOROČAMO•••▸

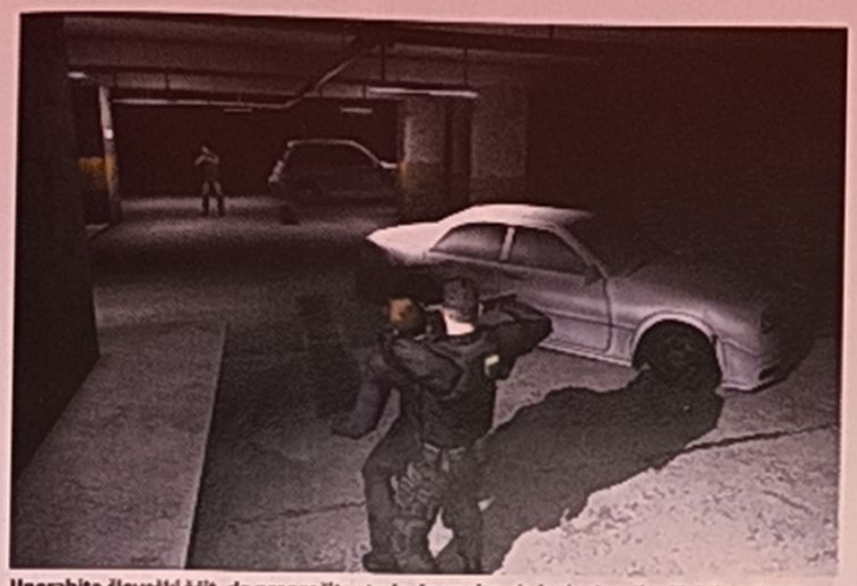
Igre, ki jih še vedno igramo.

NO ONE LIVES FOREVER 2
PCF 10, 89%
Najboljša akcijska igra za enega igralca zadnjih mesecev. Humoristična, z dobro zgodbo in vrhunsko igralnostjo. Bond? Le kdo ga še potrebuje?

UNREAL TOURNAMENT 2003 PCF 9, 91%
Če ste bolj za online hece, se podajte v svet *Nerealnega Turnirja* in uživajte v boju proti živim igralcem. Preštevilna in dodelana do potankosti.

MEDIEVAL: TOTAL WAR
PCF 7, 93%
Strategija po okusu uredništva. S 400-letnim zgodovinskim ozadjem, vrhunsko izdelavo in obvezno uporabo taktike na vrhunskem 3D bojišču.

WARCRAFT III
PCF 6, 92%
Orki in ljudje. Ne, ne govorimo o Gospodarju prstanov temveč o eni boljših strategij zadnjih let. Nebesa klasičnih realnočasovnih strategij.



Uporabite človeški ščit, da preprečite strele. In upajte, da je tip dovolj priljubljen, da ne bodo streljali.

DATUM IZIDA JANUAR 2003

SPLINTER CELL

Pozabite na Bonda, ta tip ima toliko tehno pripomočkov, da bi mu jih lahko prodajal.

Za kaj torej gre? Za najnovejšo igro, ki temelji na neusahljivem izvoru romanov ameriškega pisatelja Toma Clancyja, za kaj pa. Ne, ne odhajajte še! *Splinter Cell* prihaja ponosno, čeprav zgrbljen pod težo številnih nagrad in priznanj, ki jih je prejel po prikazih na sejmih E3 in ECTS. Igra je postavljena v bližnjo prihodnost in je po poklicu tretjeosebna akcijska igra, ki vas postavi v robustne čevlje agenta ameriške službe NSA, Sama Fisherja. Sama pošljejo v vzhodno Evropo, kjer je njegova naloga izslediti izginule agente CIA, razkriti kiberteroristično zaroto in razkrinkati politične like s hudobnimi namenii... Klasika, torej.

Za pravilen vtis o igri morate vedeti, da zadevščina temelji predvsem na prikritosti in tihotapljenju. In ker smo imeli v zadnjem času priložnost igrati lepo število tovrstnih iger, se čutimo dolžne povedati, da nobena ni bila tako prikrita, kot bo *Splinter Cell*. Fisher se lahko pohvali s kamerami na daljinsko upravljanje, napravami za nočni pogled ter vizualno sledenje toploti, mikrofoni z velikim dosegom in številnimi pastmi, tukaj pa je tudi tako bogata orožarna, da bi se ob njej najbrž slinil še Charlton Heston.

Tip pa je tudi precej spreten. Obvlada namreč tihotapljenje s hrbtom ob steni, spuščanje po žici in kukanje skozi ključavnice, zna pa uporabiti tudi sovražne like kot človeški ščit, izvesti panterske skoke za zaščito lastne riti in še veliko več. Vse to je prikazano s pomočjo zadnje različice čudovitega pogona *Unreal*, zaradi česar bodo ruski in drugi vojaki nedvomno izgledali čudovito. Sence poplesavajo, zavese nihajo v vetru, če pa bi *Max Payne* videl Fisherjev spektakularen pobeg iz goreče zgradbe, bi najbrž opustil misel na maščevanje družine in se ukvarjal s čim drugim. "'Realizem' je bil med razvojem ena ključnih besed," pravi Mathieu Ferland iz Ubi Softa. "Želeli smo si realistične geopolitične grožnje s futurističnimi vojaškimi pripomočki, za vse pa je bila navdih Clancyjeva zgodba."

Ker smo igro že imeli priložnost videti, lahko veselo potrdimo, da se razvijalci posvečajo tudi najmanjšim podrobnostim. Umetna inteligenca sovražnikov je tako napredna, da nima smisla priteči v prostor in streljati vse povprek – namesto tega boste morali uporabiti opremo, ki so vam jo pripravili. In pri tem pride tretjeosebni pogled najbolj do izraza. Igra je prejšnji mesec že izšla za Xbox ter si nabrala več zlata, kot Ian Thorpe. Ali lahko uspeh ponovi na PC-ju? Izvedeli boste v našem opisu, že naslednji mesec.

PCF

Halo! Za teboj je!

>> KAKO NAPREDUJEJO

Najbolj ažurne novice o napredku v razvoju prihajajočih iger.

AQUANOX 2: REVELATION

Razvoj: Massive Development

Futuristična podmorniška simulacija je bila prestavljena, kljub temu da gre za eno izmed reprezentativnih iger ob splovitvi GeForca FX. Podmornica bo splovljena že v nekaj mesecih.

Oni pravijo Začetek 2003

Mi pravimo Zna se zavleči do poletja

Napredek

STAR WARS GALAXIES: AN EMPIRE DIVIDED

Razvoj: SOE

Igra naj bi v trenutku, ko to berete, v ZDA že izšla, žal pa še ni potrjenega datuma za evropski izid te Star Wars MMORPG igre. Seveda menimo, da ne morejo predolgo zavlačevati.

Oni pravijo V bistvu nič

Mi pravimo Marec

Napredek

WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

Razvoj: Splash Damage

V tem samostojnem pol-nadaljevanju, pričakujemo še več težav z nacističnimi zombiji , le da bo tokrat poudarek na ekipnem igranju v načinu za enega igralca.

Oni pravijo Prva polovica 2003

Mi pravimo April

Napredek

BATTLEFIELD 1942: ROAD TO ROME

Razvoj: Digital Illusions

EA je napovedal prvi dodatek za svojo strelsko igro iz 2. svetovne vojne. Igra sama se sicer ne bo pretirano spremenila, zato pa lahko pričakujemo številne nove stopnje, vozila in vojake.

Oni pravijo Začetek leta

Mi pravimo Najbrž ne bo zamudila

Napredek

CALL OF CTHULU: DARK CORNERS OF THE EARTH

Razvoj: Headfirst Productions

Ta pustolovščina temelji na grozljivem kultnem liku HP Lovecrafta, postavljena pa je v dvajseta leta, ko v vlogi detektiva raziskujete čudne dogodke v Innsmouthu. Kjer koli to že je.

Oni pravijo Konec poletja 2003

Mi pravimo Verjetno naslednji božič

Napredek

↘DATUM IZIDA JANUAR 2003

STRIKE FIGHTERS PROJECT 1

Gremo nazaj v šestdeseta, a pozabite na zmečkane žametne hlače – beseda teče o F4 Phantomih.

"Kmalu bomo zašli v rahlo turbulenco..."

Simulacije letenja ponavadi držijo mesto med skrajnostima, v kateri so letala tako natančno izrisana da boli in med pristopom "kaj bi pa danes vrgli v zrak". Third Wire upa, da bo s *Strike Fighter Project1* to spremenil in mi skupaj z njimi. Češnja na vrhu smetane tele igre je v kontroli samega letala. Razvijalci so našli dobro rešitev in dogajanje prestavili v šestdeseta, ko še ni bilo kontrolnih plošč, za upravljanje s katerimi bi potrebovali tri doktorate. Boj je potekal lepo na blizu in osebno. Seštevek vsega je blazno natančna simulacija, pri kateri pa nam za igranje na srečo ne bo treba hoditi v NUK in študirati priročnika dimenzij SSKJ.

V igri bodo na voljo štiri letala, na čelu z F4 Phantom II. Ne pozabimo, da smo še vedno v šestdesetih in imamo posledično opravka z ruskim orožjem. Misije so na moč raznolike, saj *Project1* ponuja tako dvoboje, kot napade na cilje na tleh, realizem pa je nastavljiv, tako da bodo lahko tudi začetniki skočili v pilotsko kabino in uživali. "Najbolj nam je všeč, da je upravljanje z letalom prijazno do uporabnika," razlaga Mungo Amyatt – Leir, eden vodilnih mož pri založniku Just Flight. "Zavoljo nastavljivih možnosti vas dobesedno že en sam klik spravi v zrak, če pa se čutite dovolj sposobne pa lahko letite tudi kot veteran." Ne samo, da lahko uživate v takojšnji akciji in načinu za ustvarjanje misij, temveč se lahko tudi odločite za razvoj vojaške kariere, če pa niste ravno patriotske sorte, izberite pot plačanca, kjer se borite samo za denar. Tega potem porabite za nadgradnjo letala in oborožitve.

Nobena simulacija letenja si dandanes ne upa več poleteti brez spodobne grafike, in *Strike Fighters: Project1* ima nedvomno vse poligone na pravem mestu. Popolnoma novi grafični pogon na eno samo letalo natlači preko 5.000 trikotnikov, zato jeklene ptice izgledajo zares fenomenalno. Razvijalci so se posvetili vsem podrobnostim, od svetlečega finiša na kovini pa vse do načina kako dodatno izgorevanje osvetli pilotsko kabino. Zahvaljujoč elastični pilotski kameri si boste lahko okolico ogledali iz obilice zornih kotov.

Just Flight je zaslovel z dodatki za *Microsoft Flight Sim*, sedaj pa bodo izdajali tudi modifikacije za lastne igre. "Del testnega moštva že izdeluje francoske Mirage," nam je zaupal Mungo. "Pričakujte pa tudi, da bomo izdali še celotno vietnamsko kampanjo." Vse skupaj zares izgleda slastno in tudi vsi znaki kažejo, da bo *Strike Fighters: Project1* več kot dostojno zastopal svojega razvijalca. **PCF**

Opozorilo: Predmeti v ogledalu so lahko visoko eksplozivni ali radarsko vodeni.

↘DATUM IZIDA FEBRUAR 2003

WARRIOR KINGS BATTLES

Bojevniški menihi so se vrnili z željo po akciji.

Svetujemo vam, da se takšnih golemov ne lotevate ravno z zobotrebci.

Prejšnje *Warrior Kings* smo imeli blazno radi, ampak to je bilo delno tudi zato, ker imamo pod mizami močne in zmogljive stroje. Nekaterim med nam ta strategija sploh ni ostala v spominu zaradi igralnosti, ampak zaradi strojne požrešnosti, kar se je seveda pokazalo tudi pri prodaji.

Razvijalci Black Cactus pa niso izgubili upanja, čeprav so z novo igro zamenjali založnika. To se sicer ne sliši katastrofalno, a bojimo se, da bomo dobili le samostojno igro, ki bi bila sicer odličen dodatek za nekdanje *Warrior Kings*.

A ne pozabimo, da velika množica ljudi prejšnje igre nikoli ni igrala. Vse dobre lastnosti predhodnika so seveda tudi v novi igri. Ogromne 3D pokrajine s svojim mogočnim vplivom na pehoto in masivne enote, razporejene v močne formacije – in prosto tehnološko drevo, ki ponuja kopico vrst enot od navadne pehote skozi velikanske eksotične vojne stroje pa do prikazni iz nebes in pekla. So pa zato odstranili vse hrošče.

Največje spremembe se tičejo igranja v načinu "skirmish". Kot vam je (ne)znano, *Warrior Kings* niso imeli tega načina, a k sreči so se stvari obrnile na bolje. Ustvariti čim boljše vzdušje pri bojevanju proti računalniškim generalom ni bil mačji kašelj. David Baley, eden od razvijalcev, je prepričan, da so stvari uredili, kot se spodobi. "Precej dela nam je vzelo to, da UI sovražniki ne goljufajo in ne ubirajo raznih bližnjic. Igrajo kot pravi človeški igralci, kar pomeni, da lahko padejo v past ali zasedo. A pomnite, da jih je petdeset in nekateri so zelo vročekrvni." Pazite, posvarili smo vas.

Vsekakor pa smo najbolj navdušeni nad novimi enotami. Predvsem nad šamanom, ki ima zmožnost priklicati pokrajino v bitko. Potreben je le majhen zamah s palico in sosednji kamen ali drevo so bo spremenilo v mogočnega bojevnika. Vse dokler si šaman ne premisli.

Na voljo imamo štiri igralne načine. Vse od načina "capture the flag" do načina "valhala" – takojšnje bitke, pred katero ustvarite potrebno vojsko. Kot vedno bo na voljo način za enega igralca, pri katerem pa je dogajanje preseljeno v obdobje sto let po izvirniku, igralec pa mora postopoma zavzeti vso mapo. **PCF**

Kot v *Warrior Kings*, je počasno uničevanje sovražnikove naselbine zelo zabavno.

Od terena je odvisna moč posamezne armade.

"Kako velike so pošasti v *Asheron's Call 2*?" smo vprašali. Rekli so: "Zelo velike."

>>Pomemben cilj je bil igralcem omogočiti čim večjo unikatnost.
JEFF ANDERSON

DATUM IZIDA JANUAR 2003

ASHERON'S CALL 2
FALLEN KINGS

Derethov svet je na naši tajnici pustil sporočilo. Zakaj vedno kliče, ko se tuširamo ali pa sedimo na prestolu?

No, *Ultima Online 2* so opustili in *EverQuest 2* je še vedno v razvoju. Zato so *Fallen Kings*, ki so v ZDA oživeli 22. novembra, nekaj posebnega: prva popolnoma nova masivna večigralska online igra od skupine, ki je v osnovi izgradila zvrst. Ker se lahko naslanjajo na triletne težko pridobljene izkušnje, je *AC2* najbolj razburljiva MMORPG izkušnja, ki smo je bili deležni zadnje čase. Zato smo se odpravili preko luže v Turbinov bostonski štab in sami poizvedeli, kakšna so kaj dejstva.

Kot v izvirniku, se igra dogaja v domišljijskem svetu Dereth, kjer lahko igrate kot ljudje, spiritualni Turneroki ali ogromni Lugiani. Vendar je Dereth že pred časom utrpel škodo zavoljo skrivnostne, magične kataklizme. Mesta so porušena, pošasti pa brez ovir blodijo po planetu. Dejstvo, da morajo igralci sami obnoviti porušeni svet, je ena od unikatnih inovacij *AC2*. V posameznih mestih se nahajajo posebna nakovala, s katerimi lahko liki s posebnimi spretnostmi skujejo kakovostna orožja in opremo. Vendar je treba nakovala popravljati in zbiranje potrebnega materiala je naloga celotne skupnosti. Popravilo koristi vsem, od izdelovalcev opreme, do borcev, ki jo uporabljajo. Ko se nakovalo počasi popravlja, se obnavlja tudi okoliško mesto.

Izvirni greh

Igralci *AC2* bodo deležni smernic, torej odkriti bodo morali, kaj se je zgodilo svetu – t.i. Vault Campaign. Po treh kontinentih Deretha je posejanih 21 trezorjev ali ječ, odkritje skrivnosti vsake pa igralcem priskrbi še en del sestavljanke. V uporabniški vmesnik je vdelana tudi posebna kartica, na kateri lahko igralci označujejo, kateri del kampanje Vault so uspešno zaključili.

Še en pomemben cilj je bil igralcem omogočiti čim večjo unikatnost. Med ustvarjanjem lika igralci nimajo nadzora le nad njegovo raso, spolom, barvo las in kože, temveč tudi nad višino, konstitucijo, brado, rogovi in še čim. Individualnost še posebej pride do izraza med bojem in to skozi uporabo drevesne strukture spretnosti. Z izbiro razvoja osnovnih spretnosti igralci določijo dostop do bolj naprednih sposobnosti vse višje na deblu. Vsak like se tako bojuje na lasten način. Igralci na 15. stopnji lahko izbirajo specia-lizacijo, ki je unikatna zanje..

Bojni plen

Individualnost je prisotna tudi na področju zakladov, kajti ko je pošast ubita, igra preveri kdo je nanesel usodni udarec in najden zaklad se prilagodi tistemu liku. Vendar se niso prilagodili le zakladi, temveč so se spametovale tudi pošasti. Tako lahko pošast zakriči: "Hej prišlek, ranjen sem in potrebujem tvojo moč zdravljenja." Pošasti so sedaj dovolj inteligentne, da si med seboj pomagajo, tako kot liki, ki jih nadzorujejo igralci. Šefovska pošast lahko svojim podrejenim celo ukaže, da napadejo natančno določen lik – recimo zdravnika.

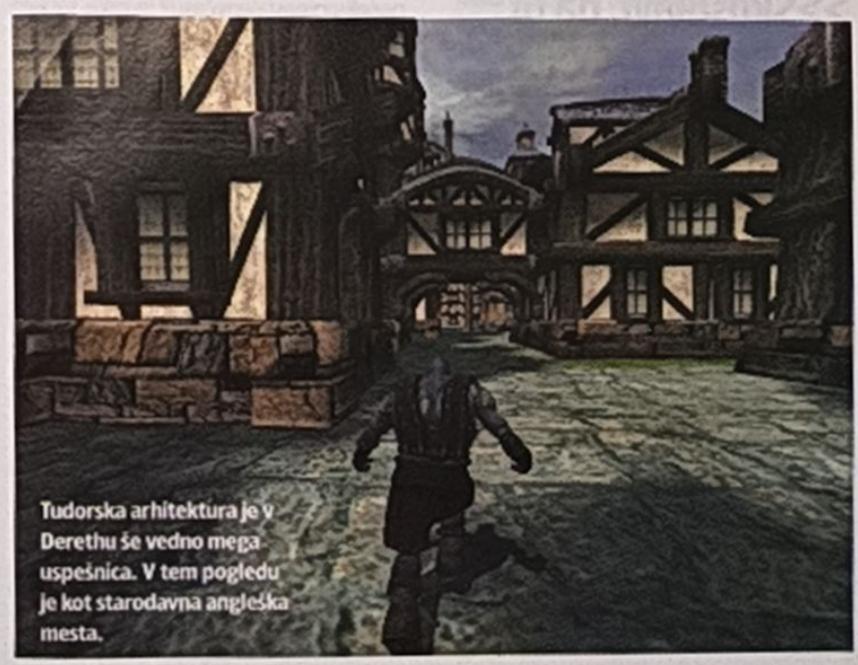
Spektakularnost

Zahvaljujoč povsem novemu 3D pogonu je *AC2* ena najlepših iger MMORPG na tržišču, še posebej podrobne so obsežne širjave. Trava zakriva stopala likov, drevesa se majejo v vetru, vendar je pravi dokaz sposobnosti pogona voda, ki ne odseva le okoliške scenografije, temveč se v realnem času tudi lomi v kapljice.

Asheron's Call 2 bo nedvomno zapeljal navdušence nad prvim delom in čeprav nismo prepričani, da gre za igro, ki bo povzročila revolucijo v zvrsti, pa si bo nedvomno pridobila še bazo povsem novih oboževalcev. **PCF**

RAZVIJALEC
Turbine Entertainment Software

Leta 1994 je ustanovnega člana Turbina povozil taksi, da si je zlomil kolk: To je bila prelomnica v zgodovini spletnega igranja, saj je bilo z zavarovalnino ustanovljeno podjetje Turbine. Šlo je za kopico navdušencev nad online igranjem, ki so delovali v neki kleti v mestu Providence, vendar je šlo tudi za začetek nečesa velikega. Izdelali so prototip igre in ga predstavili Microsoftu, tem je bila stvar všeč in vse skupaj se je razvilo v *Asheron's Call*, eno izmed "treh velikih iger MMORPG". Medtem ko so druga podjetja še vedno iskala svojo pravo pot, se je Turbine osredotočil na večje in boljše stvari. Podjetje je naraslo na 80 uslužbencev, leta 2001 pa je izšel še dodatek z imenom *Dark Majesty*, ki je že v prvem tednu prodaje postal velikanska uspešnica.
Založnik: Microsoft
www.turbinegames.com



Tudorska arhitektura je v Derethu še vedno mega uspešnica. V tem pogledu je kot starodavna angleška mesta.

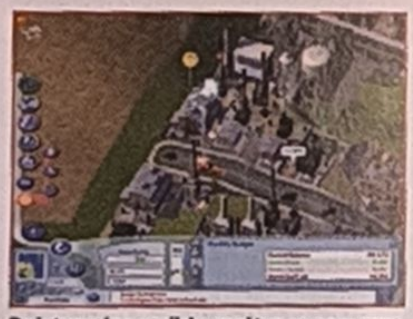
SIMCITY 4

Electronic Arts Maxis **www.simcity.com**

Virtualno županovanje je bilo svoj čas pravi požiralec vikendov. Ali lahko povrne star sloves?

NEZAMUDITETEGA

Tudi ko pogled najbolj približate, boste Simčke opazili s težavo. Vendar se splača - tako nam je uspelo ujeti Simčka v vozičku, ki se trudi peljati čez grdo grbino na pločniku ter najstniške Simčke, ki so priredili zabavo v pogorelem delu zapuščene hiše. Kljub temu pa je bil naš priljubljen Simček tista mikroskopska pojava s še manjšo mrežo, ki je pobirala listje iz bazena.



Požrtvovalno gasilsko moštvo se pogumno spopade z ognjem, učinki vode pa so izdelani do potankosti.

>>Skušnjavi, da bi ustvarili hribovja v obliki ženskih prsi, se je zelo težko upreti.

Vaši vestni svetovalci vam bodo hitro sporočili, če kaj gre po zlu.

Potrebuje PIII-500, 128Mb, 16Mb 3D
Želi 1 GHz P4, 256Mb, 32Mb 3D
Več igralcev Ne podpira

Med igranjem *SimCity 4* boste dobili občutek, da ste glavni lik v slabi srhljivki. V takšni, v kateri protagonist trpi za misterioznimi črnimi luknjami v spominu. Sedete za računalnik z vročo skodelico kave in naslednje, česar se zaveste, je to, da se je kava ohladila, da vaša ura trdi da je preteklo pet ur, vi pa se le bežno sporninjate tega, da ste nadgradili cestno omrežje vašega mesta. Kaj ste počeli v preostalem času? In zakaj sanjate o časopisnih naslovih, kot so "Slaba infrastruktura povzroča težave z odvozom smeti"?

SimCity je tako grozljivo nalezljiv, kakršnega se ga spomnimo. Bistvo ostaja enako - nadzor pretoka denarja, postavljanje zon in cest - fenomen, ki je upočasnil družbeno udejstvovanje milijonov.

Če pogledamo mesto pod mikroskopom, je največja sprememba dodatek regij. Vaše mesto se razvija na majhnem delu ogromnega zemljišča. Na poljubnih mestih lahko ustvarite nova mesta ter jih med seboj povežete, tako da lahko vaši Simčki živijo v enem in delajo v drugem, ali pa višek elektrike v enem mestu prodate drugemu preko medmestnih električnih linij. Teoretično bi lahko celotno območje pokrili s povezanimi mesti ter ustvarili orjaško mega-mesto z industrijskimi predeli, predmestjem in farmami. In če vam regije, ki jih dobite zraven igre, niso všeč, naložite nove z interneta ali pa ustvarite lastne s pomočjo priloženega orodja. Le-to omogoča spreminjanje gora v doline, dodajanje dreves in celo živali, ki se gibljejo naokrog. Najbrž se boste težko uprli skušnjavi ustvariti gorski prelaz v obliki napisa "joški", ampak to je že tema za drug članek..

Okolje vas opazuje

Napredek je opazen tudi pri vsakdanjem vodenju mesta. Grafika je seveda bolj natančna kot kadar koli, ozemlje pa je teksturirano tako, da izgleda veliko bolj realistično. Tehnično gledano je grafični pogon 3D, saj so vsi objekti v igri ustvarjeni iz poligonov, vendar pa je za prosto-gibajočo 3D kamero podrobnosti preveč. Pravzaprav je podrobnosti nasploh preveč. Ko se na zaslonu veliko dogaja, je premikanje in približevanje pogleda boleče počasno, in ne, vaš dragi GeForce ne bo rešil težave.

Pohvalno pa je, da podrobnosti niso le kozmetični dodatek, temveč vam pomagajo med igranjem. Veliko več informacij je sedaj prikazanih vizualno. Ko del mesta prične nazadovati, boste to opazili na zgradbah - postajale bodo umazane in temnejše, dokler ne bodo štrlele iz okolja kot gnili zobje na nasmehu manekenke. V komercialnem in industrijskem delu mesta lahko ocenite uspešnost poslovanja po številu avtomobilov v voznem parku podjetij. In ko bodo stvari zares šle po zlu, vam ni potrebno pogledati na graf, da bi to izvedeli - mesto bo-do pričeli obletavati krokarji.

Nepremičnine

Vzpon in padec soseske je rezultat njene zaželenosti, torej vrednosti, ki vam pove, kako privlačna je v očeh Simčkov. Na zaželenost vplivajo številni dejavniki, kot so bližina šol in bolnišnic, lokalna stopnja kriminala, oddaljenost do poslovnega dela in tako naprej - natanko stvari, ki jih pri ocenjevanju vrednosti zemljišča upoštevamo tudi v resničnem življenju. Če zaželenost okolja pade, se tisti bolje preskrbljeni preselijo drugam in to je spet

O bog. Vzrok žalostnega pogleda na industrijski predel ni ogenj, temveč previsoki davki.

Morda je videti kot ohranjevalnik zaslona, gre pa za podzemni pogled na naše mesto.

>> Približajte pogled na sosesko in navdušzni boste nad raznolikostjo stavb

vidno na dinamični grafiki. Tako je bila v eni naših iger ponos našega stanovanjskega predela ultra-bogata vila v viktorijanskem slogu, ob padcu priljubljenosti soseske pa jo je igra surovo podrla in na njenem mestu dvignila štiri hiše za reveže v velikosti škatel za čevlje.

Igralec je dobil tudi nekoliko več nadzora, kot v dosedanjih igrah, čeravno je napredek malenkosten. Ko boste potrebovali usluge gasilcev ali policije, jih lahko sami usmerjate na kraj dogodka, bolj odrasli med nami pa se lahko nad mestom izživljajo s pomočjo nekaterih naravnih nesreč in tako usmerijo ognjene zublje na nagledano tarčo v mestu, v slogu maščevalnega boga z miško.

Velika sprememba pa so seveda vaši lastni Simčki. Če imate na svojem PC-ju nameščene The Sims – če je verjeti statistiki, je velika možnost, da jih imate – lahko svoje like uvozite v igro, kjer bodo živeli in delali. Če *The Sims* nimate (kaj vam pa je – a ste čudak?), jih bo igra ustvarila za vas. Za navdušence nad *The Sims* je to najbrž izpolnitev želja, za nas ostale pa orodje, ki prinaša več povratnih informacij. Z izkrcanjem Simčkov v različne predele mesta lahko preverjate njihovo mnenje ter tako ugotovite, kaj je narobe z vašimi soseskami.

Igranje prevelikega števila strategij je morda omehčalo naše možgane ali pa je uspešno vodenje mesta težavnejše, kot je bilo nekoč. Ko boste imeli vse pod nadzorom, boste ugotovili, da vam v večini primerov ves prihodek požrejo stroški, ampak tudi ko boste delali z dobičkom, bo ta tako nizek, da ne boste imeli dovolj denarja za napredek. Zato boste vzeli posojilo ter ugotovili, da imate sedaj na grbi mesečne stroške in odplačevanje posojila. Zato boste vzeli še večje posojilo...

V tarčo ali v prazno?

V *SimCity 4* boste sicer res težje dosegli nebeške uspehe, vendar vam zato ponuja več možnosti za spremembe kot poprej. Če vaše mesto, na primer, prične stagnirati, lahko vedno v bližini zgradite še eno in če le-to postane uspešno, bodo vaši Simčki pač prebivali v enem in delali v drugem.

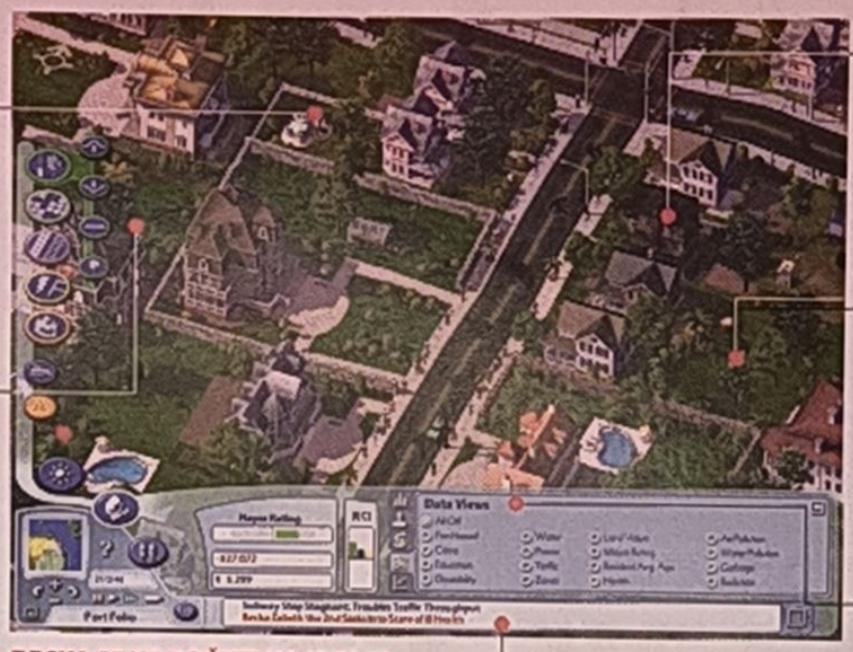
Razvijalec nas je prepričeval, da je celotna igra znova napisana od temeljev, zato smo nekoliko razočarani, da niso radikalno spremenili nekaj elementov – igra resnično ni divje različna od *SimCityja 3000*. Namesto nove igre smo dobili spodobno nadgradnjo, z boljšo grafiko in obsesivno količino najmanjših podrobnosti.

Zato bi lahko trdili, da smo dobili igro, ki nagradi opazovanje. Približajte pogled na sosesko in navdušeni boste nad raznolikostjo hiš, poslovnih zgradb, dvorišč in bazenov, prav tako pa boste lahko opazovali stvari, ki se vam spreminjajo pred očmi. Oddaljite pogled, kolikor se le da in igrali boste enako igro, ki ste jo igrali pred desetimi leti. Enako in na srečo ravno tako "ups-kam-pa-je-izginil-cel-vikend" zasvojljivo. Kupite jo in se prepustite peturnim luknjam v spominu, ki jih boste drugim pozneje tako težko razložili.

Tony Ellis

>>ŽIVLJENJE NA ULICI

Dovolite nam, da vam predstavimo nekaj ključnih zadev v našem mestu



ŠMINKERSKI SIMČKI

Na tej terasi je nekaj Simčkov iz višjega srednjega razreda priredilo družabno srečanje. Resno.

VMESNIK

Všečen in ergonomičen vmesnik s spustnimi meniji bo nadalje zabrisal mejo med *The Sims* in *SimCity*.

URBANI GETO

Slabo stanje te zgradbe je pokazatelj, da je soseska v težavah. Zaustavite gnilobo, dokler ni prepozno.

VSAK JE VOAJER

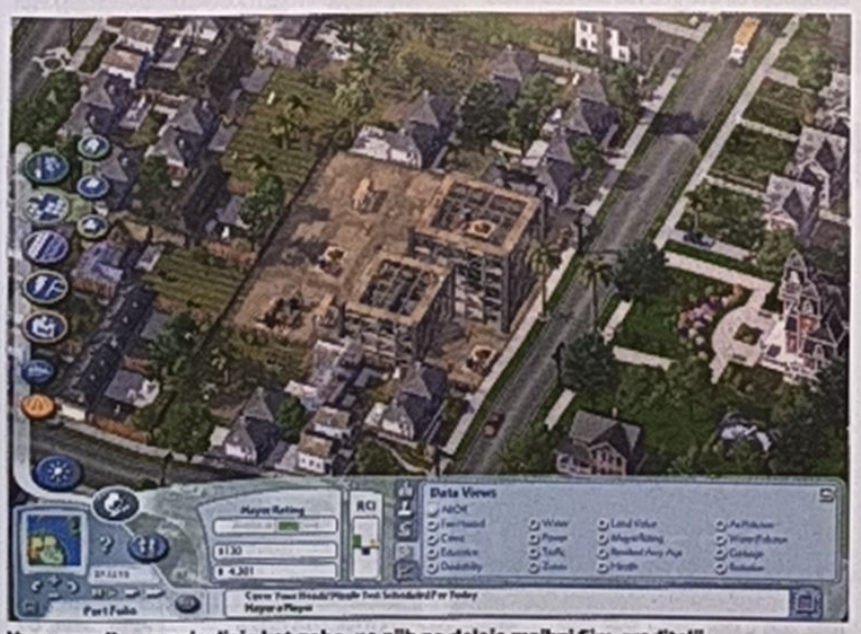
Otroško igralo v enem dvorišču, masažna kad v drugem. Majhne podrobnosti naredijo vsako sosesko različno.

DEJSTVA IN PODATKI

V kateremkoli od 16 pogledov je na voljo dovolj podatkov, da izveste kaj je šlo po zlu.

BECKA SE NE POČUTI NAJBOLJE

Prebivalci s službami in pravimi življenji - vaši osebni Simčki so odličen barometer stanja v mestu.



Nove zgradbe se pojavljajo kot gobe, na njih pa delajo majhni Sim-graditelji.

POGLED NA PROMET

Pogled na vaše mesto lahko prekrijete z grafičnimi kazalci najrazličnejših podatkov. Prikličite pogled na gostoto prometa in kar v glavnem pogledu si lahko ogledate, kje so ozka grla in zastoji. Drugi prikazi vam povedo, kakšna je stopnja kriminala, onesnaženosti, nevarnosti pred ognjem in celo readiacije na posameznih področjih.

Osnovna šola je nevarno blizu električnemu vodu. Dobro.

PCFOcena

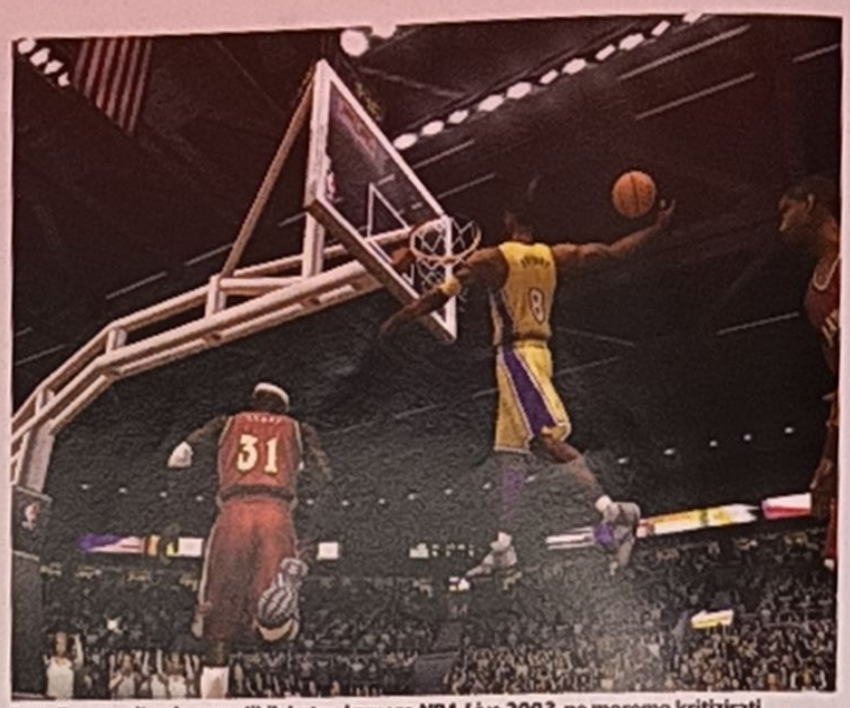
↗ Neverjetno grafično natančna
↙ Počasna in ne dovolj spremenjena

VREDNO OGLEDA
SimCity 3000 87%
The Sims 93%
Casino Empire 62%

"Predelava klasične PC igre, tokrat še bolj zasvojljiva."

88%

"Podaj na desno! Ne, na levo! Ma, samo pod koš se mi spravi!"



Zaradi pomanjkanja raznolikih kotov kamere *NBA Live 2003* ne moremo kritizirati.

NBA LIVE 2003

>>*NBA Live 2003* se po dveh letih spektakularno vrača na PC

Electronic Arts EA Sports **www.ea.com**

Košarkarski obroč je pripravljen na zabijanje in lomljenje.

Vzdušje je tako avtentično, da lahko skorajda zavohate pot petih orjakov, ki teptajo parket.

Poglejte ta lesk tal! No, khm, na tistega fanta v višavah tudi ne pozabite.

Z Lakersi v prihodnost. Omogočeno pa vam je tudi igranje s klasičnimi igralci, kot sta Wilt Chamberlein in Dr J.

Potrebuje PII 450 Mhz, 128 Mb, 16 Mb 3D kartica
Želi PIII 700 Mhz, 256 Mb, igralni plošček, 32 Mb 3D kartica
Več igralcev Na enem PC-ju, LAN, internet

NBA ligi spektakularne vrnitve igralcev po premoru niso tuje. Tako Michael Jordan kot tudi Magic Jonhson sta se vrnila po premoru in kritikom dokazala, da se zmoreta kosati tudi z mucli, ki so pridno trenirali naprej, medtem ko sta onadva uživala v zasluženem pokoju. Vendar pa ta giganta košarkarske igre nikoli nista povsem povrnila svojih prestolov, kot je to uspelo *NBA Live 2003*, ki se po dveh letih spektakularno vrača na PC-je. Moram priznati, da se v uredništvu zagotovo najde kakšen večji ljubitelj igre pod obročema od mene, vendar je zadevica tudi mene zelo pozitivno presenetila in tako močno prevzela, da mi bo naslednjih nekaj mesecev žal, da nisem črn in visok. Eh... imam pa vsaj TV tuner z daljincem.

Zabijanje

Vsi NBA klubi, dresi in igralci so avtentični. Prepoznate lahko vse igralce (no, če drugih ne poznate, pa vsaj Shaquilla O'Neala ne boste mogli zgrešiti). Kot smo od EA Sports že vajeni, je igra predstavljena na spektakularen način, glasba (Busta Rhymes, Snoop Doggy Dogg ipd.) je prava, statistika dopolnjena, pa tudi grafika je v večini primerov vrhunska. Premikanje igralcev je v 95 % mehko, za visoko ločljivost z vsemi podrobnostmi in senčami pa bo zadostoval kakšen GeForce 3. Za vzdušje skrbijo tudi vnaprej pripravljene animacije – debata med sodnikom in trenerjem, vpijoč trener, igralci na klopi... A kot vedno, se začnejo stvari ponavljati, zato jih preprosto prekinemo. Tudi kometator je izviren in zabaven, a ker na žalost popolnosti ni, se tudi ta počasi začne ponavljati. Eh...

Ampak, dobra novica je, da so se pri EA-ju zares lotili popravljanja tiste bolj pomembne zadeve – igralnosti. Šele letos je tako pravi užitek postaviti se v vlogo Kobeja Bryanta, preigrati celotno nasprotno moštvo z raznimi rolingi in z žogo med nogami, nato pa v zraku narediti akrobacijo ali dve in z vso silo zabiti koš. Košarkarske igre so sicer obvladale vse to že prej, vendar nikoli niso igralcu dale toliko prostora, da vse to stori sam.

Čeravno je NBA liga na trenutke podobna tipičnemu ameriškemu šovu in ga igra tudi simulira, pa je *NBA Live 2003* dokaj realistična simulacija, tako da so popravke doživele tako napadalne kakor tudi obrambne akcije. Lahko bi skorajda trdili, da prinaša *NBA Live 2003* praktično najboljši nadzor, ki smo ga videli pri katerikoli EA Sports igri doslej. Seveda pa za kaj takšnega potrebujete kakovosten igralni plošček z analognimi ročicami. Igralnost je torej resnično na vrhuncu in pogosto se je zgodilo, da sem po megalomanskem košu zavihtel roke v zrak in se drl: "Kaj jim delam, ja hudoooo!" Boste pa včasih v obrambi dobili občutek, da so vaši soigralci slepi, saj gredo igralci drugega moštva preprosto mimo njih do koša in... ostalo si lahko predstavljate.

Shaquille brez milosti maje nasprotnikov koš.

Na voljo so načini igranja, ki vam bodo dali kaj za početi – ena na ena, trening, takojšnja igra, sezona, franšiza (popeljite svoje moštvo do šampionskega prstana skozi več sezon)... Odločimo se tudi med simulacijo in arkado. Pri arkadi sicer ni raznih prekrškov, outov in drugih podrobnosti. Simulacija je sicer bolj avtentična, a ne preveč – še vedno je mogoče preveč narediti samo z enim igralcem.

Športna igra, ki ji težko najdemo večje zamere in morda celo najboljša v letošnji EA Sports seriji. Letim. Moram še kakšnega "kuc'nt". **Nejc Dulmin**

PCFOcena

↗ Ena najboljših športnih iger zadnjih let
↙ Ponavljanje animacij

"Obvezna doza zabijanja za vse NBA navdušence."

88%

P?DATKI

410.000 podjetij

43.000 proizvodov

15 držav

11 jezikov

slovenski deutsch english italiano hrvatski svenska
espanol français cestina suomi nederlands

WLW

info@wlw.si
www.wlw.si
wap.wlw.si
03/ 425 08 00

Wer liefert was? d.o.o.

103,7 MHz

WWW.RADIOCENTER.SI

Radio center na internetu!

WWW.RADIOCENTER.SI

MEDAL OF HONOR
ALLIED ASSAULT: SPEARHEAD

Electronic Arts 2015 **http://mohaa.ea.com**

To se je moralo zgoditi – odlikovanje za hrabrost je le še ničvredna pločevina.

Draga Lidija. Z desetimi možmi bom pravkar izskočil iz letala. To je boljše od seksa, zato se ne bom vrnil.

Informativni napis #232. V Spearhead je kopica novih orožij in tole je eno od njih.

Skok s padalom na Normandijo je sicer lep, vendar povsem neinteraktiven.

Potrebuje PII-450, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb, *Medal of Honour*
Želi PIII-800, 256 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Več igralcev LAN, Internet

Občasno ga polomimo. Po nekaj hektolitrih pretečene vode menimo, da *Medal of Honour* ne bo tako dobro vzdržal pritiska časa, kot smo mislili, in brezobzirno agresivna marketinška politika, s katero zadnje čase oglašujejo franšizo, marsikomu že nažira živce.

Brez potrebe

Reakcija uredništva ob prihodu dotičnega razširitvenega paketa je bila takšna, kot bi na kvizu Lepo je biti milijonar nastopil Joseph Goebbels. Za kaj takšnega ni potrebe. *Medal of Honor* še vedno igramo večigralsko (življenje mu podaljšujejo mape, ki smo jih sneli z interneta), vendar je kampanja za enega igralca že izgubila svoj čar in to predvsem zaradi ostrostrelskih stopenj. Na žalost se ena nahaja tudi v *Spearhead*, ki predstavlja razširitev načina za enega igralca. No, ponujajo nam tudi splošno uničenje iz perspektive tankista in vizualno spektakularen skok s padalom.

V svet *Medal of Honor* se spustite v stasu britanskega padalskega narednika Jacka Barnesa, priimek, ki ga večinoma izrabljajo brkati moški z ostrim glasom in višjim činom, ko na vas lajajo ukaze.

Porušena in požgana Evropa je srhljiva kot vedno in enak občutek dobite tudi štiri ure pozneje, ko končate igro. Štiri ure. V tem času bi lahko prebrali knjigo, si ogledali razširjeno izdajo *Lord of the Rings* ali pa pohrustali vrečko arašidov – in kar koli od tega ponuja veliko boljšo izkušnjo kot omenjena igra.

LOL, v šijek!!! No, to nam je rekel nek mladenič na strežniku.

Oh, pišuka

Devetstopenjska kampanja je izdelana v generični prvoosebni perspektivi in čeprav vse skupaj deluje kar dobro, pa ne pride niti blizu izkušnji, ki smo je bili deležni od predhodnika. Težave, ki so pestile izvirnik, so še vedno tukaj: klavstrofobičnim potem do cilja sledite po kompasu, ne dobite občutka za identiteto likov, občasno je moč opaziti tudi povsem debilno UI – vendar je preživel tudi tisti občutek Saving Private Ryan, zaradi česar je bil izvirnik tako dober. In prav zato bi si *MoH* zaslužil več kot kratek skok v umazan bazen razširitev. Večigralske mape igri sicer zvišajo oceno, vendar ne ponuja nič takšnega, kar bi veterane spravilo v ekstazo.

Kljub napakam je bil izvirni *Medal of Honour* prava igra ob pravem času in kakršna koli kleparija le še otopi izkušnjo. Zatorej pravimo: nikar ne izdelajte še enega dodatka. Rotimo vas. **Alec Meer**

>>*MoH* si zasluži več kot hiter skok v umazan bazen razširitev

PCFOcena

↗ Spektakularna otvoritev, dobra dokler traja
↙ Prekratka, ni vredna starša

VREDNO OGLEDA
Return to Castle Wolfenstein 92%
Medal of Honor 94%
Boleča in nesmiselna operacija genitalij neocenjena

"Ost? Gre za pot do brezdušnega franšiznega pekla."

65%

Očitno je nekdo malce zadremal med oblikovanjem letala.

COMBAT FLIGHT SIMULATOR 3
BATTLE FOR EUROPE

Microsoft Lasten **http://microsoftgamesinsider.com/CFSInsider**

Eksotična kombinacije ekscentričnih letal in bujnih terenov.

Potrebuje PIII-450, 64 Mb, 3D kartica s 16 Mb
Želi PIII-800, 128 Mb, 3D kartica z 32 Mb
Več igralcev Internet, LAN

Microsoftovi Game Studios so se odločili, da bodo množici iger, ki se dogajajo v zahodni Evropi leta 1944, pridružili še skupino tako odbitih letal, da so lahko samo izmišljena. Bolj zanimivo je dejstvo, da so vsa letala "kot ste jih lahko videli na TV". Že po petih minutah sedenja za krmilom izuma, kot sta na primer GO 229a ali DO 335, vas bo pretreslo spoznanje, kako blizu poraza so bile zavezniške sile.

Najbolj faličen učinek, ki smo ga imeli čast uzreti v letalski simulaciji.

Avtentična akcija

Očitno je bila mantra Microsoftove dinastije sim, "kolikor resnično je le mogoče", motivacija za znanstveni pristop k vsebini, ki ga je izbrala razvijalska ekipa, saj so se njeni člani podali na neštete obiske muzejev, preposlušali neštete posnetke in v igro vključili fizikalni model, na katerega bi bil ponosen sam Sir Douglas Bader. 3D kabine, po katerih se lahko prosto gibljete z miško so nekaj čisto običajnega, skupaj z uporabnimi kazalci in stikali. Sekvence zagona motorjev so že prav boleče realistične, spreminjanje prestave pa je že skoraj voajeristično užitek.

Podrobnosti oblikovanja letal so podprte s podobno prefinjeno scenografijo. Pogon Auto Gen, ki je revolucionaliziral civilni *Flight Simulator 2002*, je bil uporabljen še enkrat in tako smo priča dinamično renderiranim drevesom, cestam, mostovom, pistam in zgradbam, ki so vidne, kadar je to potrebno. To seveda pomeni sprostitev virov, ki bi bili drugače zabasani s kilometri vnaprej renderirane topografije, in tekoče predvajanje okolja.

K temu je dodana še dodatna plast vojaških elementov igre v realnem času, kot so tanki, tovornjaki in protiletalske postojanke. Uspešno bombardiranje letališča ali kompleksa pist, bo na primer prispevalo k manj protiletalskega ognja in manj reševalnih akcij. Močnejši procesorji in nove grafične rešitve pa so tiste, zaradi katerih je vse to sploh mogoče. Še boljša novica pa je, da bo mogoče te strateške priboljške k osnovnemu sistemu letenja obdržati s pomočjo različnih nastavitev v igri, ki ne bodo pretirano vplivale na delovanje in izgled igre.

Še več dobrot

Novosti je za cel hangar in med njimi so tudi nove 3D strukture oblakov, na račun katerih so skrivalnice med zračnimi bojii dejansko možne. Za narečeek pa so še kampanjski in misijski načini, katerih razvoj je popolnoma odvisen od tega, kako in kje letite, kooperativne večigralske misije pa nudijo ekipno udejstvovanje, ki je nadomestilo že dolgočasni deathmatch. Pri Microsoftu so dobro vedeli, da so s *CFS2* ubrali pravo pot in so v novi različici samo nadgradili prednosti predhodnice.

Jason Bradbury

NEZAMUDITETEGA

Poglejte tole plovilce – kot bi bilo narejeno za Batmana. GO 229 nosi dve tono težki bombi in se ponaša s 30 mm topovi. Letenje s tem lepotcem je le ena od mnogih unikatnih izkušenj, ki jih ponuja *CFS3*.

Vse položaje lahko nadzorujete sami ali z več igralci.

>>Celo spreminjanje prestave je voajeristično užitek

Za vsa letala obstajajo tudi bombniške izvedbe.

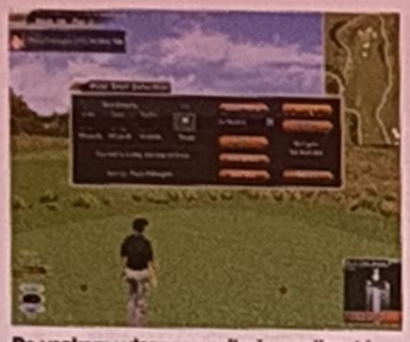
PCFOcena

↗ Najlepša letala, kar ste jih videli v simulaciji
↙ Potrebuje močan računalnik

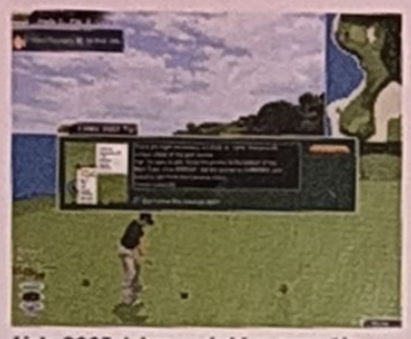
VREDNO OGLEDA
Il-2 Sturmovik 90%
Jane's Attack Squadron 76%
European Air War 88%

"Spektakularno bombardiranje za novo generacijo PC-jev."

85%



Po vsakem udarcu se prikaže analiza, ki dokaže, kako slab igralec ste v resnici.



Links 2003 dobro poskrbi za pomoč in kopico informacij. Okna z namigi so pogosta.

Trenutno igramo na polprofesionalni stopnji, tako da imamo ob udarcu še grafično pomoč.

LINKS 2003

Microsoft Lasten **www.microsoft.com/games/links2003**

Klasična simulacija golfa je spet v akciji – pa še ima tisto, kar potrebuje?

Potrebuje PII-400, 64 Mb, 3D kartico
Želi PIII-700, 128 Mb
Več igralcev Internet, elektronska pošta, na enem računalniku

Nekoč so vsi mislili, da je svet ploščat. To ni bila hudo problematično – ljudje le niso dosti potovali, ker so se bali, da bodo padli preko roba. Toda končno smo se spametovali. Sedaj pa kaže, da je svet statičen. Ptice ne letijo, voda ne teče, ni valovanja morja, trava pa ne plapola – tudi ob najmočnejšem vetru ne. Oziroma se vse to ne dogaja med igranjem najnatančnejše simulacije golfa na svetu, saj se v *Links 2003* premikajo le igralci in žogice. Vse drugo je zamrznjeno v času.

Statični šok

Kar je škoda, saj daje *Links* precej sterilen občutek. Seveda se lahko pohvali z izjemno natančno fiziko žogic, animacija poligonskih igralcev (teh je le devet, vključno s Sergiom Garcio – zvezdnikom v igri) je super, novi izboljšani zvočni pogon pa ustvari 360-stopinjsko slušno izkušnjo. Zato pa statični zasloni – in nekateri se izrisujejo celo večnost (celo če žogico spravite naprej le za nekaj centimetrov) – poskrbijo za precej dolgočasno izkušnjo.

Microsoft se je zelo potrudil, da bi poživil *Links*, saj so predstavili Real Time Swing, kot ga poznamo iz EA-jevega *Tiger Woods 2002* – čeprav je način "gibanje miške se prevaja v zamah s palico" prva uvedla Sierra v dandanes popolnoma nemogočem *PGA Championship Golf*. Tako morate miško najprej povleči k sebi in jo nato potisniti naprej in paziti, da vse to počnete v čim bolj ravni črti, da se izognete napakam. Na voljo je celo dober karierni način za enega igralca, kjer lahko na turnirjih zaslužite milijone in se prebijate skozi tekmovanja dokler ne dobite povabila na privatne turnirje.

Preigravate lahko tudi katero koli različico pravil. A ker je scena tako pohištveno statična, igra ne daje občutka poglobljenosti. Gre za klinični, hiperrealistični pristop, ki mu ni kaj preveč všeč bivanje na svežem zraku.

Udari in se ustreli

Morda pa smo preveč kritični. Grafika je res prelestna, šest igrišč je raznoliških, v paketu pa se nahaja tudi *Arnold Palmer Course Designer1.5*, tako da lahko ljudje s preveč časa sami oblikujejo igrišča z osemnajstimi luknjami. *Links* je tudi zelo dobra večigralska igra, ne glede na to, ali igrate na istem računalniku ali pa preko interneta, a tako kot pri pravi stvari, bo preteklo precej vode, preden boste igro obvladali. *Links* je zelo blizu najboljši simulaciji golfa na tržišču, *Tiger Woods PGA Tour 2002*, vendar nas zaradi statičnih zaslonov (in dolgotrajnega izrisovanja ter čakanja na potezo računalniškega igralca) vse skupaj ne gane več.

Paul Pettengale

>>Ptice ne letijo, voda ne šumlja, valovi ne valovijo in trava ne plapola

PCFOcena

↗ Izziva polna, odlična grafika in fizika žogice
↙ Statične slike, omejeno število igralcev

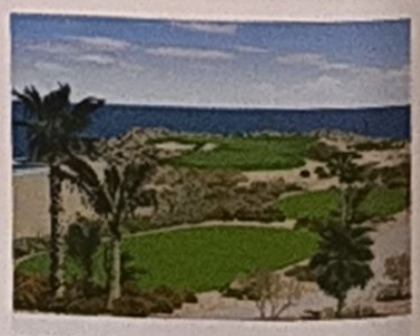
VREDNO OGLEDA
Links 2001 86%
Sid Meier's SimGolf 68%
Tiger Woods PGA Tour 2002 81%

"Natančna, a zavoljo statičnih zaslonov dolgočasna izkušnja."

72%

Pred udarcem si oglejte vsako luknjo - gre za precej preprost Par 4 na namišljeni stezi Skeleton Coast.

Vaš "caddy" samodejno izbere primerno palico, čeprav se pogosto zmoti.



Najbolj zabavno igranje je tisto v načinu za več igralcev.

Ni ga bolj žalostnega prizora, kot je hrošč, ki se ne more postaviti na noge.

Bolje bi bilo, ko bi si izmislili imena za dirkače, namesto imen za avtomobile.

>>Vožnja po globokem blatu je resnično podobna vožnji skozi marelično marmelado.

RALLISPORT CHALLENGE

Microsoft Digital Illusions **www.microsoft.com/games**

Po praznikih si bomo morali vsi oddahniti od hudega poležavanja.

Potrebuje PII-733, 128 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Želi 1GHz PIII, 256 Mb, 3D 64 Mb
Več igralcev Internet, LAN (do 4)

Včasih se zdi, da vozniki rallyja uporabljajo celo zavore. Drugače gre namreč za posebno pasmo voznikov, ki živi življenje pod kotom 45 stopinj, medtem ko tiščijo "gas do daske" in drčijo skozi dneve. Živeti postrani verjetno pomeni precej neudobno spanje in kar nekaj nočnih mor. Ampak, hej, življenje je včasih prasica – kakšna pa je igra?

Skuter ali motor?

RalliSport Challenge ima več kot dvajset zelo raznolikih vozil, s katerimi se boste lahko podali na več kot štirideset različnih prog, ki vključujejo tudi ledene površine. Obljuba tolikšne raznolikosti je zagotovo snov, iz katere so stkane mokre sanje marsikaterega fanatika. Smo pa z našimi PCFormatovskimi ritmi kaj hitro naleteli na ležeče policaje – zvočni učinki namreč kar ubijajo vzdušje.

Ni ga boljšega zvoka od navdušenega rjovenja "šestventilca", ki nas vsakič znova spravi v čisto najboljšo voljo, a v *RalliSportu* česa takega ne boste deležni, saj ni slišati pridnega predenja motorjev, temveč le žalostno zavijanje. Nizkotonec je bil tako nepotreben, da bi ga lahko mirne duše poslali na počitnice. Še posebej čudne zvoke je spuščal Mitsubishi Lancer, ki bi ga, po zvoku sodeč, prej pričakovali v drobni škatlici pod božično jelko. Tradicionalno škripanje pnevmatik in zvoki ob trkih prav tako ne navdušijo.

Prav tako nas je močno presenetilo, da se prelepa ozadja ne stapljajo najbolje s prelepimi avti. Vozila so v primerjavi z grobimi teksturami ozadja preveč ostra in preveč podrobna, blato in dež pa jih sploh ne ganeta, zato izgledajo, kot da ne spadajo tja. In potem je tukaj še model poškodb, ki je očitno čisto lepotne narave. Zloraba avtomobila in motorja ima za posledico samo kakšno vdolbinico ali razbito steklo, kar pa seveda ne vpliva na samo dirkanje. Avtomobili so zmožni prenesti neverjetne nesreče in še najbolj nerodnim ne bo uspelo preseči tretjine tega, kar lahko avto prenese.

Zavrti kolesa

Vse to pa nas niti najmanj ne bi motilo, če bi se RalliSport zasidral v arkadnih vodah, kamor bi v bistvu tudi spadal. Fizikalni model je sicer prizanesljiv pri nesrečah, a je neprimerno bolj nepopustljiv pri vseh ostalih vidikih dirkanja, še posebej kar zadeva površine in oprijem. Vožnjo po globokem blatu boste resnično občutili, kot bi dirkali po marelični marmeladi, moker asfalt pa bo prizorišče prav zabavnega vrtenja.

Vsak se lahko zmoči...

Upravljanje je torej kar prepričljivo, a vseeno ne dovolj odzivno. Možnost samodejnega popravljanja je sicer dobrodošla, a ne ravno najbolj dovršena. Zgodilo se bo, da vas bo sistem snel s proge in pričel popravljati manjše okvare, ko boste nekaj metrov pred ciljem in vas popolnoma ignoriral, ko boste zagozdeni v jarku. Drugih manjših pomanjkljivosti pa je kriv občasno zmotljiv sovoznik. Običajno je sicer kar zanesljiv, a je njegovo pojmovanje srednje težavnega levega ali lahkega desnega ovinka malce vprašljivo. Tekmovanja pa še dodatno začinijo nezmotljivi računalniški nasprotniki. V znanstveni enačbi rally dirkanja bodo njihovi rezultati konstante, ne spremenljivke. Ne pričakujte, da se bodo kdaj zmotili.

Vseeno pa je *RalliSport Challenge* odlična rally izkušnja, ki jo le pesti malce preveč težav, da bi se lahko uvrstila v sam vrh zvrsti. Med čakanjem na *Colina McRaeja 3* vas bo še kako zabavala. Le popolnosti ne pričakujte. **Paul Dean**

LEDENA DIRKA

Dirkanje na ledu se razlikuje od standardnih prog. Nasprotniki dirkajo skupaj z vami, proge so kratke, ozke in jih je potrebno večkrat prevoziti, vaš sovoznik pa bo lahko le pasel mulo in komentiral vašo vožnjo. Po našem mnenju čisti balast.

PCFOcena

↗ Veliko avtomobilov in prog
↙ Pomanjkljivo upravljanje, slab zvok

VREDNO OGLEDA
Colin McRae Rally 2 89%
Rally Championship Xtreme Actualize 78%
Master Rallye 81%

"Bogat obrok rallyja preden nas doleti *Colin McRae 3*."

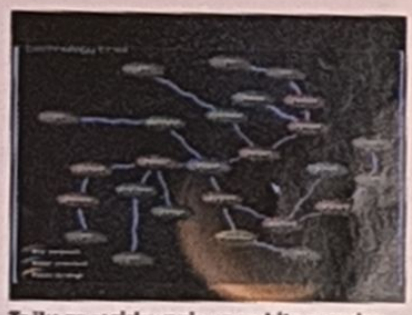
78%

Dolge, odprte proge nudijo veliko možnosti za ubiranje bližnjic.

NEZAMUDITETEGA

Haegemonia je dobesedno nastlana z najlepšimi pirotehničnimi učinki s te strani Hollywooda. Stvari ne bodo samo eksplodirale – to bodo počele postopoma; začetna eksplozija, kratek premor in zatem peklenski bum, ki bo razbitine raznesel naokoli.

>>*Haegemonia* je raziskovanje vesolja in bojevanje v najboljšem pomenu besede



Točke za raziskovanje uporabite preudarno, ker ne boste imeli časa, da bi izumili prav vse.

HAEGEMONIA LEGIONS OF IRON

>>Postopno razvijajoča se zgodba vam predstavi užitke kolonizacije planetov

Wanadoo Digital Reality **www.haegemonia.com**

Lahko je le politična zarota ali pa vesoljska epska igra.

Potrebuje PIII 600, 192 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi 1 GHz PIII, 256Mb, 3D kartico z 32Mb
Več igralcev Internet, LAN (do 16)

Preden pričnete besno listati po slovarjih, naj vam kar takoj povemo, da se ime prav lepo sklada s samo temo igre – vesoljskim raziskovanjem in bojevanjem na veliki nogi. Spet se boste znašli v težav polni prihodnosti, ki je človeštvu očitno usojena. Kolonizacija planetov poteka z neverjetno hitrostjo in napetosti med Zemljo in ostalimi planeti so na meji odprtih spopadov.

A naj za uvod povemo še nekaj podrobnosti. *Haegemonia* ni arkadna igra v slogu *X-Winga*, saj niti enkrat samkrat ne boste mogli sami poleteti z vesoljskim plovilom. Prav tako pa ne gre za klon *StarCrafta 2* – nikomur se ne bo mudilo z gradnjo in norim klikanjem. Gre za svež pristop stare šole strateškega bojevanja in raziskovanja, kolonizacije planetov in gradnje baz z odlično zgodbo.

Življenje na Marsu

Najpogosteje boste upravljali vode ladij, ne posamičnih plovil, njihovo število pa je odvisno od vrste plovil, ki jih resnično ni malo. Na začetku seveda tudi ne boste imeli nadzora nad proizvodnjo, številom in početjem ladij, saj boste v prvih petih misijah le sledili ukazom. V prvem delu se lahko odločite, na kateri strani želite igrati, na strani Zemlje ali Marsa in misije se primerno razlikujejo. Na začetku neprimerno daljšega drugega dela pa se zgodbi združita in misije so za obe strani identične. 3D pogled vam omogoča spreminjanje ter približevanje in oddaljevanje pogleda po mili volji – pogled lahko oddaljite celo do take mere, da so vaše enote le majhne pikice na zaslonu. Seveda jih boste ob takem početju primerno hitro tudi izgubili, zaradi česar se boste kaj hitro pričeli učiti kopice tipk za bližnjice. No, če se vam pa že pripeti nesrečica, boste še kako veseli, da je na voljo tudi klasičen in pregleden 2D pogled.

Bojevanje pa je komaj začetek zabave. Odlična zgodba vam kmalu predstavi užitke, ki jih nudi kolonizacija planetov. Ko boste ustaljeni na določenem planetu, lahko pričnete s proizvodnjo lastnih enot in raziskovanjem novih tehnologij.

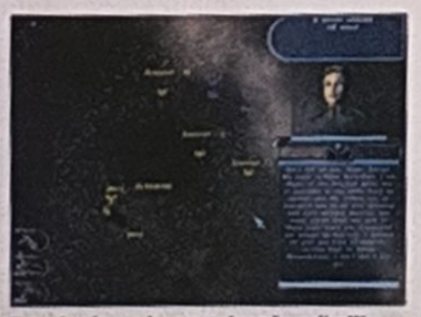
V *Haegemoniji* se resnično dogaja ogromno stvari in prav hvaležni boste, da vam jih bo igra predstavila postopoma. V večigralskem načinu bodo vse možnosti seveda na voljo takoj, zaradi česar vam toplo priporočamo, da najprej preigrate vsaj nekaj enoigralskih misij. Večigralske strategije vključujejo celo možnost vohunjenja s posebno vrsto ladij. Če taktično obvladujete črvine, boste lahko hitro potovali med ozvezdji, v katerih imate svoje baze.

Ta globina je sicer prednost *Haegemonie*, a tudi njena pomanjkljivost. Čeprav so raznoliki elementi odlično vpleteni v igro, je vsega skupaj za začetnike odločno preveč, nejasni cilji misij in relativno dolgočasne začetne misije pa bodo marsikoga razočarale. Bodo pa vztrajni pošteno poplačani – po približno desetih urah igranja, ko so vse stvari na svojem mestu, se lahko resnično pričnete naslajati nad globino strateškega načrtovanja, da sploh ne omenjamo fantastičnega izgleda igre. Če smo iskreni, gre za najboljšo predstavitev vesolja do danes. Kampanja za enega igralca je ogromna, večigralski načini pa ne ponujajo le popolnoma novih map, temveč možnost preigravanja vseh enoigralskih misij, vključno s kooperativnim načinom in načinom deathmatch. Gre za strategijo najboljše vrste, ki pa zahteva resnično predanost.

Ed Ricketts

GLAVNI ŠTAB KLIČE TOMA

V *Haegemoniji* je celo majhen element igranja vlog. Junaki – poveljniki vaših eskadrilj – napredujejo v skladu s pridobljenimi izkušnjami ter si, skupaj z ladjevjem in bazami, pridobivajo čine. Izkušnje se prenašajo v naslednje misije, zato je varovanje najboljših enot dobra ideja.



Zvezdna karta bo postala vaša najboljša prijateljica v bitki in pri taktičnem načrtovanju.

PCFOcena

↗ Odlična mešanica bojevanja, strategije in taktike
↙ Nekoliko preveč kompliciran, kot bi ji pristojalo

VREDNO OGLEDA
Imperium Galactica 77%
Star Trek: Bridge Commander 64%
Homeworld 90%

"Neverjetna globina in prelep izgled v enem samem epskem paketu."

82%

MADDEN NFL 2003

EA Sports Lasten **www.easports.com**

Kot prvi sneg je – najzanesljivejši znak, da je zima tukaj.

Potrebuje PII-400, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi PIII-600, 128 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev LAN, Internet

Še eno leto, še en *Madden*, a kaj je novega v letošnji ekipi? Kot izgleda, ne veliko. Grafika je od različice *2002* le malo napredovala. Mogoče ima to kakšno zvezo z ogromnim napisom na škatli, ki pravi: "Zasnovana na pogonu, uporabljenem v različici za konzolo." To

UI nasprotnikov zna biti neverjetno dobra ali moreče slaba.

je nekaj, na kar bi naj bili ponosni? No, potem je tukaj še zvezdniško obarvana zvočna podlaga, ki vas spremlja med brskanjem po menijih, ki je bolj zamotan, kot vsa leta doslej. To so splošne značilnosti *Maddena 2003*, športa, ki se vse preveč trudi, da bi bil po nepotrebnem pretirano kompleksen, zaradi česar je igra komplicirana, kar je vsekakor napačna poteza s strani razvijalcev.

Nekaj stvari pa so pri EA le naredili kar dobro. Na voljo je odličen vadbeni način, ki se je ogromno naučil od Seginega *Virtua Tennisa*. Z nalogami in skritimi priboljški je skorajda igra znotraj igre. Ko bo popularnost tega načina narasla, lahko najverjetneje pričakujemo še *Madden NFL Mini-Camp 2004*. Še ena noviteta je možnost sestavljanja lastne ekipe, in sicer do najmanjših podrobnosti, kot sta uniforma in čelada. Faktor zabavnosti, ko ste svoji ekipi dali absolutno neokusno ime, tako torej pojema, boste pa

Obrazi igralcev so v veselje TV navdušencev bolj pisani.

zato svojo ekipo tolko bolj nervozno spremljali v napredovanju po lestvici. A vse to je le gorčica na hot-dogu – hrenovka v *Maddenu 2003* je sama igra. In, zanimivo, zadeva je točno taka, kot izgleda – že na prvi pogled vam bo jasno, kako se bo igrala. Animacija igralcev je izboljšana, tako da se boste kar pogosto zalotili pri ponovnem predvajanju določenih odlomkov. Ostaja pa dejstvo, da je *2003* vseeno še vedno pogret *2002* z nekaj začimbami. Gre za dobro igro, ki lepo zapolnjuje obstoječo luknjo v zvrsti, a si boste vseeno zaželeli česa z več mesa..

Mike Abolins

PCFOcena

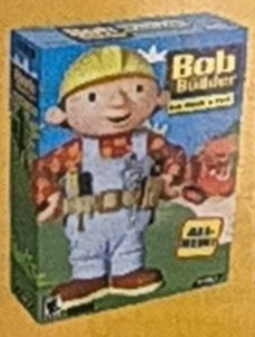
↗ Še vedno najboljši ameriški nogomet
↙ Komplicirana za začetnike

"Ne gre za *Madden* v najboljši preobleki, ker je pač s konzole."

74%

giga sport

Velika izbira iger za računalnik in PlayStation. Vse najnovejše uspešnice in cenejše izdaje:



PC CD-ROM IGRE:

Mojster Miha: Bomo zmogli?

Najbolj priljubljeni otroški junak risanih filmov se vrača na naše zaslone v obliki računalniške igre, v kateri bo Miha reševal ježke, dirkal z Drejcem, plesal z Malči, gradil z Maksijem in počel še marsikaj zabavnega.

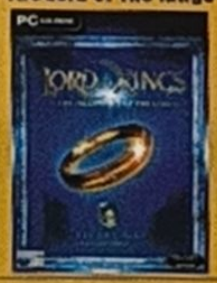
NOVO! CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

LEGO Rock Raiders
CELOTNA IGRA V SLOVENŠČINI!

Warcraft III

Grand Theft Auto 3

NOVO!
The Lord Of The Rings



ThrustMaster igralni pripomočki:

VOLAN
Ferrari 360 Modena Racing

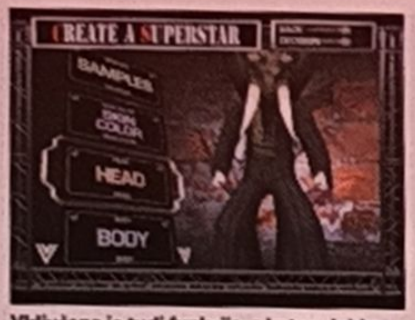
IGRALNA BLAZINA
Digital 2 GamePad

PLAYSTATION IGRE:

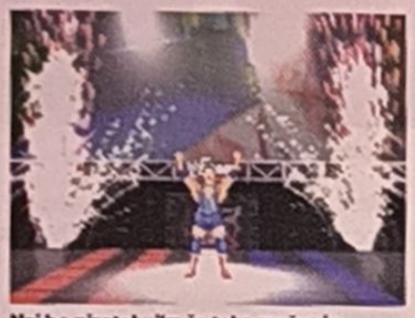
Giga Sport Ljubljana
Šmartinska 152
Telefon: 01/54-14-332

Giga Sport Maribor
Industrijska ul. 5
Telefon: 02/250-60-60

Giga Sport Celje
Dečkova cesta 41
Telefon: 03/428-60-70

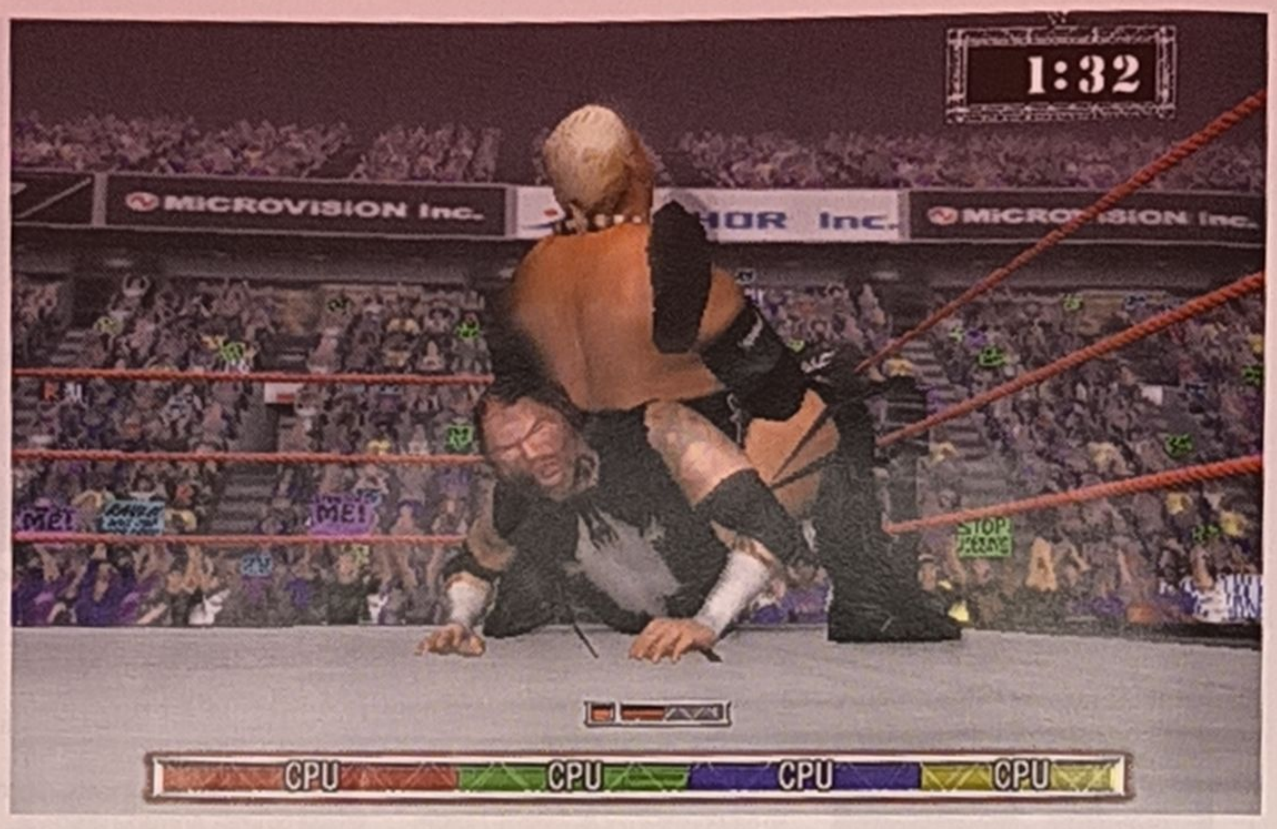


Vključena je tudi funkcija, s katero lahko ustvarjate lastne borce, vendar pazite, da bodo še najbolj podobni okleščeni sekvoji.



Naj bo pirotehnika še tako močna in razsvetljava spektakularna, ne more zasenčiti junaških rokoborcev.

Začutite hitrost. Ko boste nasprotnika metali naokoli, se bodo pojavili obrisi, ki bodo v vas zbudili dvome o vaših lastnih očeh.



WWE Raw ima več realizma in izrazov bolečine, kot vsi drugi redki konkurenti. P.S.: Že ob pogledu na ubožčka spodaj lahko začutimo potrebo po kozmodisku.

WWE RAW

THQ Anchor **www.thq.com/wwf_raw/**

Radi lomite kosti? Tole bo igra za vas!

Potrebuje PII-500, 256 Mb, 3D kartico
Želi PIII, GeForce3
Več igralcev do 4

>>Zaradi nizke ločljivosti ne veste zagotovo ali brcate, prijemljete, ali pa ste tarča udarcev

Predstavitve tekmovalcev so vzete kar iz TV spektakla. Ob nekaterih tipih se boste kar stresli od strahu.

Najprej malce ozadja o teh čudaških kraticah. Maja tega leta je Word Wrestling Federation (svetovna zveza rokoborcev) vendarle klonila na sodišču in bila primorana kratico WWF prepustiti World Wildlife Fundu (sklad za divji, nedotaknjeni svet). Ko so torej ljubitelji narave zmagali, so se morali tepežkarji hitro domisliti novega imena – Federation so tako zamenjali z Entertainment (zabava).

Na žalost pa to ni edina stvar, ki bi bolj zagrizene spremljevalce rokoborbe (prav zanima nas, koliko jih je v Sloveniji) spravljala v negotovost glede aktualnosti podatkov v igri. Tu so namreč še stari podatki o vseh tekmovalcih – to pomeni, da ne boste mogli lomiti kosti najnovejšim zelencem, prav tako pa ne boste videli posodobljenih oblačil in sponzorjev. Prav tako so tu še vedno stari mački, ki so jih v zadnji sezoni preveč prebutali in so končali v bolnišnici. Pa dobro, ne komplicirajmo več, čeprav se že v tu vidi, da je igra prenesena z X-boxa brez kakršnih koli dodatkov.

Meglica za meglico

Obstajata samo dve razlagi: ali imamo prve simptome očesne bolezni ali pa je cela igra zamegljena oz. polna duhcev. Ker nam je okulist potrdil, da je z našim vidom vse v redu, smo prepričani, da rokoborci puščajo obrise v slogu tasmanskega vraga. Poleg tega je tudi ločljivost nizka in posledica je, da nikoli ne veš zagotovo ali brcaš, prijemlješ ali pa si sam tarča udarcev.

Ne smemo pa se preveč pritoževati nad nadzorom. Ta je bil kar dobro prenesen in vas ne ovira pri boju. Nekaj časa bo preteklo, da se boste navadili na vse skupaj, a kmalu boste ob pravem času znali pritiskati prave gumbe in tako pomesti tla z nasprotnikovo grivo. Še posebno uporaben je akcijski gumb, s katerim dostopate do nekaterih trikov, ki pa so dostopni le, če imate na svoji strani občinstvo (naklonjenost seveda pridobite z mikastenjem). To precej prispeva k tekočemu igranju.

Prav v tej značilnosti je *WWE Raw* najmočnejši – razmeroma dobro gibanje likov in tekoče animacije so pač njegove odlike. Pohvaliti je treba tudi izraze na obrazih, ki še dodatno pripomorejo k strahospoštovanju velikih mišičastih gmot v ringu, in pa kamero, ki čudovito opravlja svojo funkcijo.

Da ne pozabimo še ene slabe plati – v oči bode malo raznolikih načinov igranja. Tu so samo tipični turnirji in pa pretepanje z več udeleženimi. Če je jeznoriteže, ki jih nadzirate, več, postane stvar malce nerodna in verjetno tega ne boste preveč vzljubili.

Suma, summarum

Morebitni oboževalci serije *WWE Row* nimate kaj razmišljati, ampak čim hitreje stecite v trgovino in si ta naslov nabavite. Pa tudi ostali, ki vam je navidezno pretepanje pri srcu in si lastite zgolj PC, boste več kot zadovoljni – pravzaprav na tem področju sploh nimate konkurentov, med katerimi bi lahko izbirali. Škoda, da vse skupaj ni še malce bolj izpiljeno in ne vsebuje nobenih dodatkov v primerjavi z različico za konzolo – potem bi tole bil obvezen nakup. Tako pa se igra koplje v povprečju. Morda pa se na naše računalnike prikrade tudi drugi del, ki je za konzole že v izdelavi. Do takrat pa se bomo že zamotili z uničevanjem sklepov v prvem delu. Hirsk!

Alex Cox

PCFOcena

↗ Končno spet pretepanje, bliščč
↙ Meglenost, neprepričljiva UI, zgolj predelava

VREDNO OGLEDA
WWF Wrestlemania 80%
Mortal Kombat 4 62%
KO Boxing 56%

"Edina pametna igra za PC, če vas zanima rokoborba."

72%

↘ZAPOLNITE LUKNJE

KAJ STE ZAMUDILI...

CD ALI DVD IZDAJA

PCF 10

V reviji
Digitalni fotoaparati / Tablični PC / Kevin Mitnick / Oprema leta 2003 / Filmska trilogija Lord of the Rings / No One Lives Forever 2

Na diskih
EditStudio 2 / PuzzleMaster / SecureUp / OpenOffice 1.0 SLO / Lord of the Rings: FOTR / Mafia (DVD)

PCF 9

V reviji
Nadgradite računalnik / The Sims Online / Razvoj programov pri nas / Super test mišk / Unreal Tournament 2003

Na diskih
FloorPlan 3D / Handy Backup v2.1 / Hitman 2 / James Bond 007: NightFire / Digimask Launchpad 2

PCF 8

V reviji
Znotraj uma pisca virusov / Zaščitite svoj PC / Supertest zvočnikov / Opis Hitman 2 / Znanstvena fantastika / Test diskov in grafičnih kartic

Na diskih
Celoten Synchromagic Home / Celoten Tracks Eraser / Celoten Liquid FX 3.8 / Demo Unreal Tournament 2003

PCF 7

V reviji
Zastonj glasba in filmi / Video na PC-ju / 10 osnovnih plošč / Mobilno računalništvo / Mafia: City of Lost Heaven / Medieval: Total War

Na diskih
Celoten PowerDirector 1.0 / Celoten HS Cleandisk Pro SE / Orbiter / Programi za PalmOS in Pocket PC

PCF 6

V reviji
Umetna inteligenca / Digitalni DJ-ji prihodnosti / Supertest tiskalnikov / Optimizirajte PC / Warcraft III / Neverwinter Nights

Na diskih
Celoten Multimedia Builder 3 / Medieval: Total War / Celotna igra America's Army na DVD-ju / Dungeon Siege

PCF 5

V reviji
Brezžična omrežja / Napoved Doom III / Supertest skenerjev / Računalniki v avtomobilizmu / GTA III / Test procesorjev

Na diskih
Celoten Real Draw 1.5 / Celoten TCM 4000 / Celoten Making Waves Audio 2.43 / Soldier of Fortune 2

Na voljo tudi številke 1 do 4 – CD ali DVD izdaja.

PC Format pretekle **750 SIT** (CD izdaja), **1.200 SIT** (DVD izdaja).
PC Format predzadnja številka (maj 2002) **880 SIT** (CD izdaja), **1.300 SIT** (DVD izdaja) Poštnina gre na stroške PC Formata
Stare številke naročite na tel. **02 330 3301** (Janja) ali pošljite e-mail na **info@videotop.si.**

PCFormat NASLEDNJI MESEC

RAČUNALNIŠTVO, KI SE OBLEČE

Oglejte si ultimativno tehnologijo prenosnega računalništva
Nosite IT – razkrivamo najnovejše trende in opremo
Kaj menijo raziskovalci in uporabniki

Modifikacije PC-jev
Izženite dolgočasno bež škatlo iz svoje sobe s pomočjo našega praktičnega vodiča!

V PRODAJI OD SOBOTE, 1. FEBRUARJA

"V tej prekleti ječi čepim že tri ure in sedaj bi že res rad videl odvetnika."

ARX FATALIS

JoWood Arkane Studios **www.arxfatalis-online.com**

Igranje vlog s koreninami *Ultime Underworld* in drugih klasik.

Potrebuje PIII-500, 64 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi PIII-900, 256 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev Ne podpira

Pred vami se razteza temačen hodnik in med vlažnimi zidovi odmeva vsak korak. Že spet slišite otroški krik in pospešite korak. Brez opozorila se pojavi pet zakrinkanih silhuet in sence niše postanejo vaša edina rešitev. Sledeč skrivnostnim figuram, vidite da vstopijo v mračno sobo in obstopijo preprost oltar. Z grozo ugotovite, da se dekle, katerega življenje ste se zavezali rešiti, otepa, medtem ko vsaka figura nad njo vzdigne obredni nož. Nenadoma pa vas v luči bakle opazijo in štirje možje izvlečejo orožje, medtem ko peti prične izvajati urok...

Tehnološka špica

Takšni trenutki so srce dobrega vzdušja v *Arx Fatalis*. Čeprav je zaplet včasih klišejski, boj pogosto trhel, prvoosebni pogon pa je prepreden s težavami (pribor, ki pada skozi mize), se igri posreči več, kot pa ji spodleti in to zahvaljujoč zviti uporabi preizkušenih komponent.

Podzemne eskapade v prvoosebni perspektivi v zavest prikličejo *Thiefa* in *Ultimo Underworld*, rezultat pa ni tako drugačen od *Deus Ex*. Poudarek na prilagajanju lika ponuja možnost reševanja problemov na čisto vaš način skozi magijo, krajo ali vihtenje velikanskega meča.

Na prvih nekaj stopnjah bo potrebnega nekaj boja in z žalostjo moramo priobčiti, da je prvoosebno mečevanje še vedno tako nerodno, kot v kateri koli drugi igri. Vendar meči niso nujni, kajti obvladovanje magije ali prikritosti obeta prav tako lepo nagrado. Proces izvajanja urokov je enak kot v *Black & White* – preklopite na primeren način in s kazalcem miške rišite po zaslonu. Oboje je intuitivno in koristno, še posebej ko boste v množico sovragov izstreljevali eno ognjeno kroglo za drugo.

Žepnina

Prikritost pa se ne zanaša le na plazenje in skrivanje v sencah, temveč tudi od vaše izbire oklepa in točk, ki ste jih porabili za prikritost. Talentirani tatovi lahko žeparijo ne da bi bili opaženi, napitki za nevidnost pa vam bodo prihranili marsikatero zadrego.

Sami podvigi in zaplet ponujajo precej linearno pot, vendar ne gre za izzive, ki ležijo pred vami, temveč je pomemben način reševanja. Igra bi vas precej očitno rada prisilila v oponašanje hrčka – tekanje naokrog in pohajkovanje po že raziskanem ozemlju, da bi poiskali predmete, vmes pa se ne dogaja nič drugega – vendar prefinjene fintice, ki so po malem posejane po celotnem ozemlju, resnično pripomorejo k vzdušju in ponujajo dovolj skušnjave, da vztrajate. *Arx* ponuja ravno dovolj skrivnih prehodov, predmetov in zapletov, da je vaše zanimanje vedno na zadovoljivi ravni in včasih boste celo začutili poplavo adrenalina.

Paul Dean

PCFOcena

↗ Odlična kombinacija idej, vzdušje
↙ Nič revolucionarnega, težave s clippingom

VREDNO OGLEDA
Thief 2 86%
Deus Ex 95%
Morrowind 78%

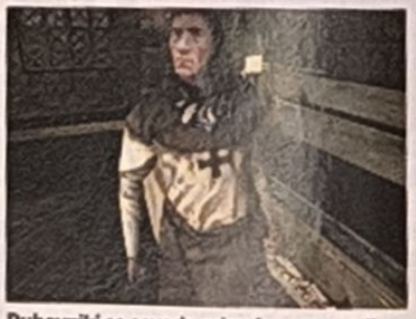
"Kopica dobrih idej, združenih v zanimivo igro."

83%

NEZAMUDITETEGA

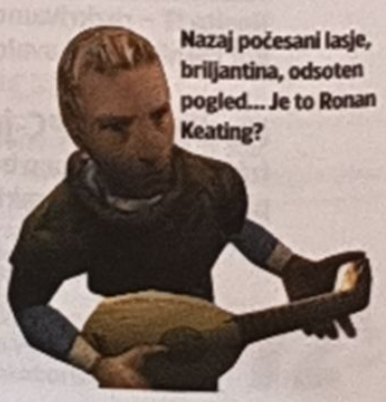
Kot slavospev seriji *Ultima Underworld*, ponuja *Arx Fatalis* igralcem zmožnost ustvarjanja lastne hrane. Nad ognjem preprosto specite kokoš, primešajte nekaj sestavin za napitke ali pa spacajte jabolčno pito in nikoli več ne boste lačni. Ko bi le bilo res tako preprosto...

Včasih boj postane nekoliko umazan. Ne pozabite na metlo.

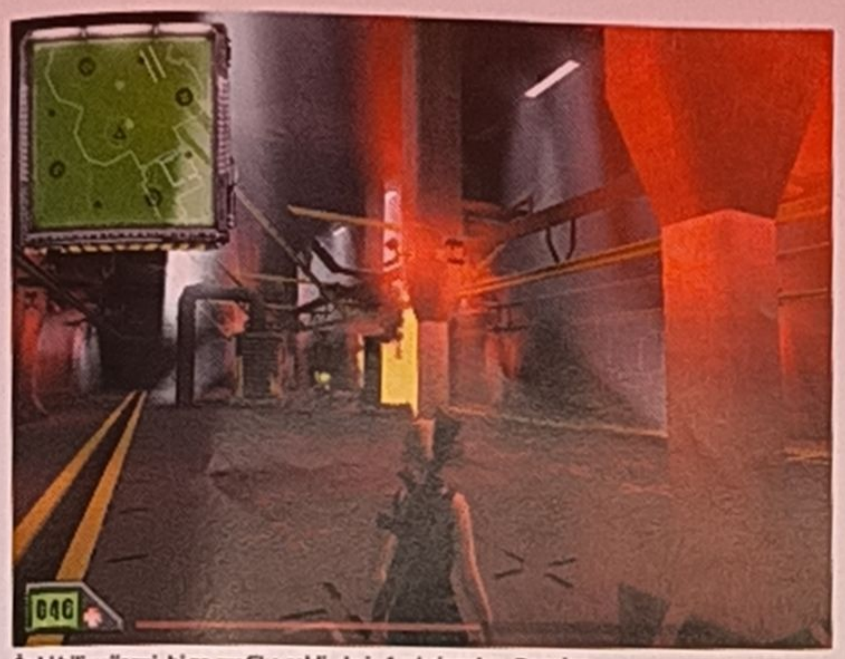


Duhovniki so seveda odprti za novotarije. Ne, res.

>>Težave rešujete na svoj način skozi magijo, tatinstvo ali mečevanje



Nazaj počesani lasje, briljantina, odsoten pogled... Je to Ronan Keating?



Če bi bili prijazni, bi za grafiko rekli, da je funkcionalna. Pogojno.

K HAWK
SURVIVAL INSTINCT

JoWood Lasten **www.k-hawk.com**
Nagon nam pravi, da bi bilo dobro teči v nasprotni smeri. In to resnično hitro.

Potrebuje PIII-500, 128 Mb, 3D kartico s 16Mb
Želi PIII-800, 256 Mb
Več igralcev Ne podpira

OK, kdo za vraga je ta *K Hawk*? Oh, dragi bralci, to je žilava neodvisna akcijska junakinja, ki kar naenkrat zakoraka v poplavo težav, ko obtiči na sovražnikovem otoku po strmoglavljenju helikopterja. A ni originalna ideja? Kitty pa še zdaleč ni Lara. Kitty ne skače, ne plava in se ne ziba na lianah. Ne, Kitty se tihotapi.

Gumijasti škornji

Zadeva pa je hudo dolgočasna. Odstopicajte mimo kamere, odstopicajte mimo množice stražarjev, stopicajte debilno kamor koli... V *Thiefu* je bilo vse skupaj napeto in zanimivo, v *K Hawk* pa dolgočasno do te mere, da si boste želeli ubiti monitor, povrhu vsega pa je še odločno pretežek. Stražarji gredo po sistemu "vse ali nič", tako da bodo ponoreli, če zakorakate le za en sam piksel v njihovo "vidno polje" (ali pa jim varni kažete osle, oddaljeni le dober meter, ki pada na njihovo slepo pego), uporaba orožij bo pa samo priklicala celotno postojanko. Stražarjev ne morete ubijati z nožem ali jih zamotiti, kot v Thiefu.

Žvenketanje

Saj ne morete početi čisto nič drugega, kot da se debilno plazite naokoli. In

Kako to mislite - pretirana golota? Verjetno že obstaja dobra razlaga.

dejstvo, da igra izgleda kot *Tomb Raider* iz leta 1997, ne pripomore k boljši oceni. Za nameček pa je glasovno igranje patetično, modeli likov neimpresivni, kontrola z miško pa nerodna. Brez vzdušja in razburljivosti je prej delo kot zabava.

PCF

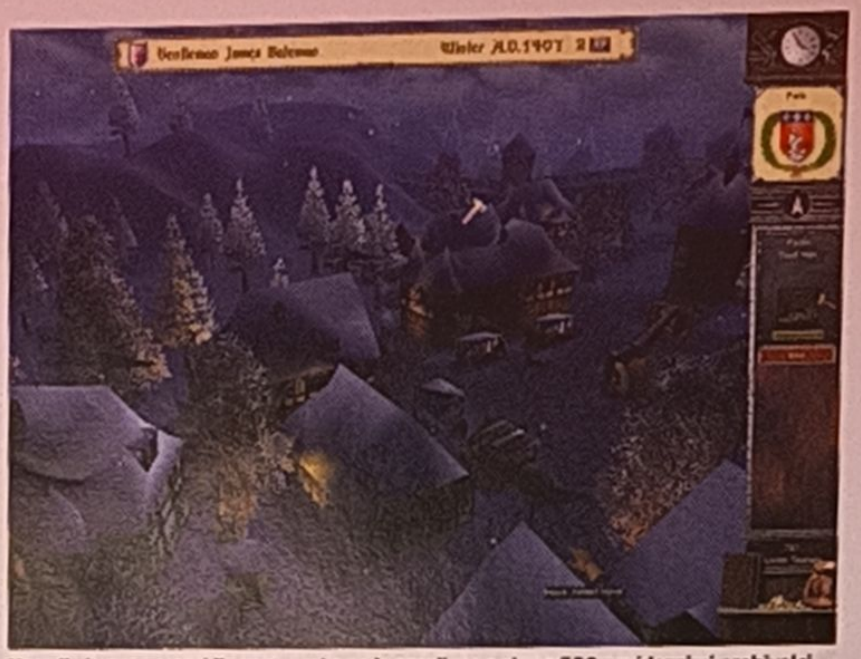
PCFOcena

↗ Polna tihotapljenja
↙ Ponavljajoča se in grda

VREDNO OGLEDA
Deus Ex 94%
Tom Clancy's Ghost Recon 82%
Thief II: The Metal Age 93%

"Neumno težka in možgane parajoče dolgočasna."

54%



Na voljo je pet evropskih mest, vsako pa je naseljeno z okrog 500 navideznimi prebivalci.

EUROPA 1400
THE GUILD

JoWood 4Head Studios **www.the-guild.com**
Stremenje k profitu se ne izteče vedno najbolje.

Potrebuje PII-266, 128Mb, 3D kartica z 8Mb
Želi PIII-500, 3D kartica z 32Mb
Več igralcev Ne podpira

Europa1400: The Guild sicer ni tipična nemška strateška igra, vendar se ponaša z nekaj lastnostmi, po katerih je prepoznavna. Globina in stopnja podrobnosti ponavadi ne manjkata. Sprva je videti, da je tako tudi tokrat.

Europa je čudna mešanica – gre za trgovsko strategijo z elementi igranja vlog in managerske simulacije, vendar brez značilnosti, zaradi katerih bi izstopala v vsaj eni od teh zvrsti. Vaša naloga je pričeti v letu 1400 in ustvariti dolgoletno dinastijo skozi trgovino, obrt ali ropanjem. Pričnete z lepim 3D pogledom, s preprosto hišo in poslom, ki ne prinaša veliko denarja. V naslednjih urah boste nadgrajevali svoje sposobnosti, proizvajali in preprodajali najrazličnejše blago, se ukvarjali s politiko, izzivali nasprotnike na dvoboje in podobnimi zadevami. V poslovnem delu boste najemali delavce, kupovali surovine in proizvajali končni izdelek ter ga nato prodajali na lokalni tržnici. V domačem okolju boste vadili nove spretnosti, najemali vohune, naročali sabotaže ali fizične napade na tekmece itd.

Ob vsem tem in kar privlačni 3D grafiki, se vam bo sprva zazdelo, da je igra dovolj globoka, da bi vam znala ponuditi tedne zabave. Žal se po nekaj urah izkaže, da zadeva le ni tako zabavna in, čeprav je videti, da je strateških izbir v igri precej, se

Ustvarjanje likov in nadgrajevanje znanj – spominja na igre RPG...

vsaka partija igra na enak način. Tudi vmesnik je daleč od učinkovitega in grafika mesta ter notranjosti hiš vas bo med igranjem le motila – pomislite, da bi v *Champ Managerju* pred vsako tekmo ali branjem novic morali fizično stopiti na igrišče ali odpreti časopis.

Kaj hitro boste ugotovili, da si avtorji zabavo med igranjem razlagajo večinoma kot preklapljanje med posameznimi naslovi ter da *Europa* ni nič drugega, kakor velika zamujena priložnost. Več sreče prihodnjič.

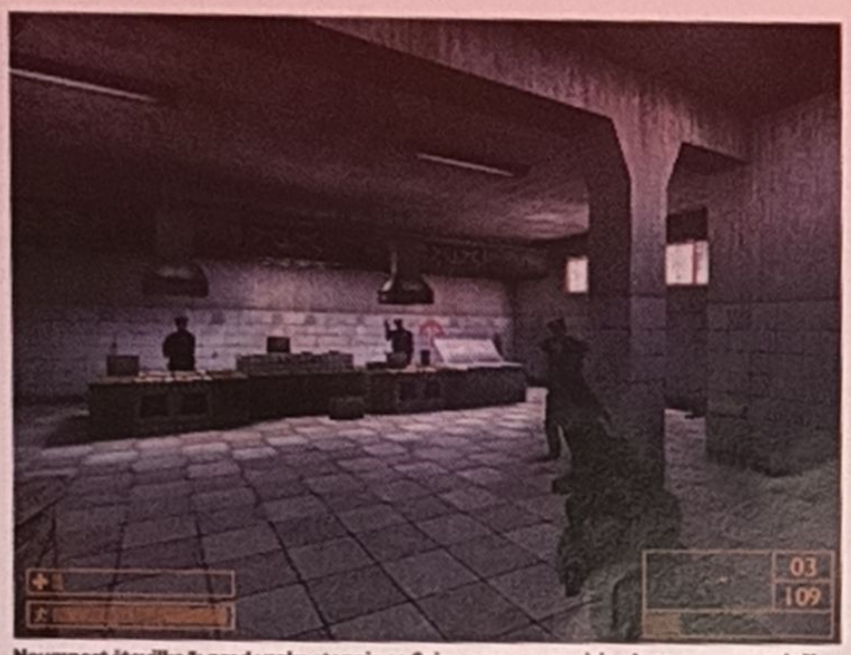
PCF

PCFOcena

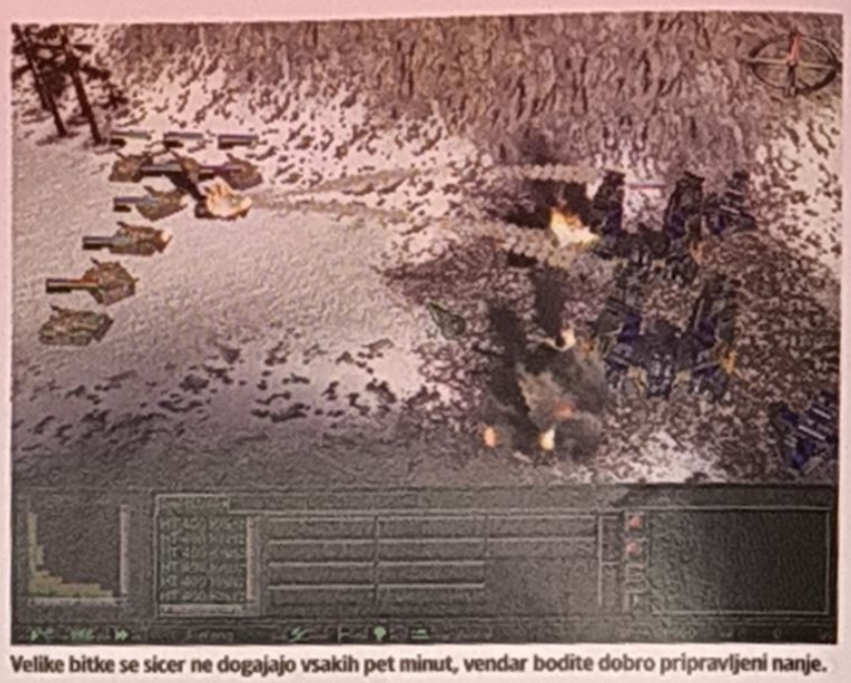
↗ Ambiciozna, nekaj časa zabavna
↙ Hitro se prične ponavljati, slab vmesnik

"Igra, ki se trudi biti globoka, a spotoma pozabi na zabavo."

65%



Neumnost številka 1: pred vsako stopnjo se *Sniper* vrne na namizje, da se ponovno naloži



Velike bitke se sicer ne dogajajo vsakih pet minut, vendar bodite dobro pripravljeni nanje.

SNIPER
PATH OF VENGEANCE

Xicat Interactive Mirage Media **www.xicat.com**

Poleg dogajanja v ZDA je tole največje grozodejstvo, povezano z ostrostrelstvom.

Potrebuje PII-600, 128 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi 1 GHz PIII, 256 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev Ne podpira

Besede tukaj zatajijo. No, ne povsem – čisto primerno bi bilo če rečemo:" Aaaargghh!" Tole je tako neumna igra, da je z besedami ne moremo opisati in vse žaljivke so premile. No, dobro pa naj vseeno poskusim. Tole je navaden drek od igre, izmeček igričarske industrije, ki ne bi smel nikoli ugledati življenja, žalitev za CD-je, na katerih je zapisan, in škatle, v katerih ždi, bodo popokale od sramu.

Če je slučajno še kje kak osebek, ki ga zanima, kaj se v tej programerski nesreči dogaja, sem mu to dolžan povedati. Torej, ste ostrostrelec in ime vam je Ostrostrelec. Zaradi nesposobnosti ustvarjalcev stopenj boste večino časa zdolgočaseni tekali naokoli s svojo puško (ki sploh ni ostrostrelska!) in zaradi tega se bo igra gotovo zapisala v letopis prvoosebnih streljank – s pripisom: "Obvezno igranje za razvijalce, da se nikoli več ne ponovi tako grozodejstvo!"

Vaši nasprotniki so oboroženi z ostrostrelskim orožjem, ki je opremljeno s posebno lučko-žarkom. Ampak brez skrbi – tam je le za lepši izgled. Ni pomembno, kam sije žarek, saj bo metek pristal na popolnoma drugem mestu. Še bolj nadležno lastnost imajo pripadniki posebnih enot SWAT. Ko vas bodo osvetili

Da lahko občudujete ta "prekrasni" sij, se morate navaditi na zatikanje.

s svojimi lučmi in se bo na zaslonu prikazal učinek sija, se bo vaš računalnik spremenil v zatikajočega se polža. Svoj vrhunec pa igra doživi v strogo varovanem zaporu. Na stenah lahko ugledamo slike, ki so še najbolj podobne šestletnim hčerkam razvijalcev in logotip Sniper, načečkan s sprejem.

Če je šla tale igra skozi kakršno koli testiranje, je lahko na police zašla le po hudi napaki. Kajti takega dolgčasa si ne bi nihče upal prodajati po polni ceni. Tudi če vam ga ponudijo brezplačno, se obrnite stran in tecite, kolikor hitro vas nesejo podplati.

Richard Cobbett

PCFOcena

↗ Nekoč boste umrli in bolečina bo izginila
↙ Danes ni ta dan

"Neumnosti v tej igri so edina zabava." **12%**

EARTH 2150
LOST SOULS

Oxygen Interactive Zuxxez Entertainment
www.earth2150.com

Joj! To se bo zgodilo čez pičlih 148 let! še dobro, da bomo že mrtvi. Ali zamrznjeni ...

Potrebuje PII-600, 128 Mb, 3D kartico s 16 Mb
Želi 1 GHz PIII, 256 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Več igralcev LAN, Internet (do 14)

Torej je spet napočil čas za reševanje planeta. Kot njene prednice, je Lost Souls kompleksna realnočasnovna strategija, ki vključuje vse klasične trike zvrsti. Na voljo vam bodo tri klasične ločene frakcije, ki imajo lastne enote. Na voljo vam bo osnovna produkcija, vključno z rudarstvom in ekonomijo. Na voljo vam bo stalno raziskovanje, ki bo omogočilo proizvodnjo novih enot in tako naprej. Misije v Lost Souls potekajo iz glavne postojanke, tako da je enote potrebno premikati med področji in ne smemo pozabiti na dejstvo, da preživele enote pridobivajo izkušnje. S kombinacijami šasij in orožja pa lahko izdelate tudi lastne enote.

Čeprav je Lost Souls samostojna igra, bi lahko mirne duše bila tudi dodatek. Grafični pogon in zvočna podlaga sta identična – če smo čisto iskreni, bi lahko isto trditi tudi za vse ostale lastnosti igre.

Igre Earth 2150 smo hvalili zaradi čistega vmesnika in kontrole pogleda, čeprav so znale biti zamotane in je bila igra precej odvisna od poznavanja bližnjic na tipkovnici. Pomembne informacije včasih niso pravočasno dostopne (na primer prikaz imena izbrane enote). Lost Souls je torej namenjena starim ljubiteljem, saj se bo novincem v zvrsti zdela na trenutke odločno pretežavna. Če niste EA in ne posedujete fenomena, kot so The Sims, vam ne bo uspelo iste igre izdati vsako leto znova.

Richard Cobbett

Kampanja za enega igralca je povezana z zgodbo, ki se odigrava skozi tri različne frakcije.

PCFOcena

↗ Kompleksna, strateška igra, dolgoživost
↙ Preveč znana, namenjena veteranom

VREDNO OGLEDA
Earth 2150: The Moon Project 89%
WarCraft III 91%
Medieval: Total War 93%

"RTS slava za puriste, a bi bil vseeno čas za zamenjavo recepta." **74%**

ANGEL of DARKNESS

LARA CROFT TOMB RAIDER
the angel of darkness

KMALU

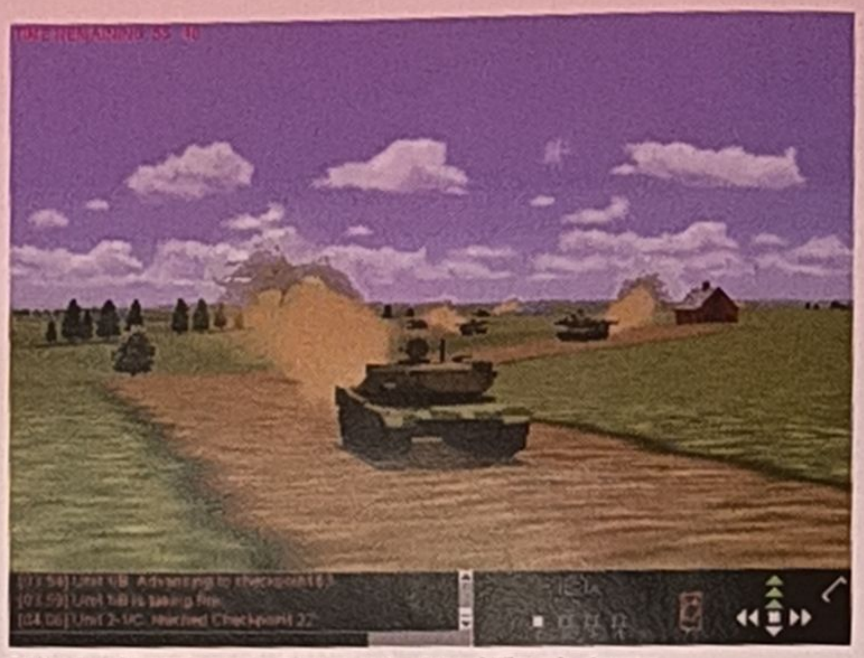
PlayStation.2

PC CD-ROM

EIDOS
INTERACTIVE

© Core Design Limited. Lara Croft, Tomb Rider and Core are registered trademarks of Core Design Ltd. Lara Croft Tomb Raider: The Angel of Darkness, the Tomb Rider logo and the Core Design logo are trademarks of Core Design Ltd. Eidos Interactive and the Eidos logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved.

Če je *Cossaks* znan po čem, potem so to množični boji v popolnih formacijah.



Takšno je vojskovanje v jeklenih konzervah - slaba vidljivost je obvezna...

COSSACKS
BACK TO WAR

CDV Lasten **www.cossacks.com**

Nam lahko ponudijo še kaj novega ali pa smo vse že videli?

Potrebuje PII-233, 32 Mb
Želi PIII-500, 256 Mb
Več igralcev Lan, Internet

Čeprav že izvirni *Cossaks* ni bila bog ve kako revolucionarna igra, pa so nas navdušile obsežne armade, razvrščene v popolne formacije. A kaj ko poznamo *Warcraft III* in *Medieval*.

Govorimo o izometričnem pogledu, neprerični pokrajini, slabotni animaciji, dodano pa je zgolj obračanje pogleda (a'la *Stronghold*) ter približevanje le-tega – s takimi lastnostmi strategije komajda še držijo glavo nad vodo v 3D obdobju.

V igro so seveda vključene vse izboljšave iz *Art of War* (recimo izboljšana UI), pri novostih pa lahko omenimo samo dva nova naroda – Švicarje in Madžare.

Splošno klanje

Glavno orožje tega naslova tako še vedno ostaja tisočero (ampak res tisočero) mož, ki se v pravilnih formacijah podajajo v klanje. Toda sedaj nas to ne zamika več tako, kot nekdaj. Sedaj poznamo npr. *Shogun*. In *Cossaks* zaide v precejšnje težave...

Hud poraz

Ima pa eno točko, kjer je noben drug naslov ne dohiti – razvejanost tehnološkega drevesa. Ampak – ali si kdo resnično želi tolikšnega števila možnih nadgradenj?! So vaši konjeniki prepočasni? Nadgradite konjsko vprego ali kovanje podkev

Treba je priznati, da je ladjevje v tej igri še vedno eno izmed najlepših.

za povečanje hitrosti konj. In vsaka izmed nadgradenj je povrhu vsega še razdeljena na pet stopenj.

Oboževalci izvirnika bodo dobili skupaj z omenjenima narodoma kar sto novih nalog, ki pa niso povezane v kampanjo. Igrate jih lahko po kakršnem koli vrstnem redu in so primerne težavnosti. Prisotnih je tudi malo morje novih map, ki jih boste lahko uporabljali v večigralstu in ni vrag, da se vam jih vsaj nekaj ne bi prikupilo. Še vedno pa je tu urejevalnik, s katerim si lahko izdelate, kar pač želite. Tole je torej nekaj za tiste najbolj zagrizene, medtem ko se novih oboževalcev zagotovo ne bo trlo.

Tony Ellis

PCFOcena

↗ Masivni boji, nekaj za oboževalce
↙ Obtičala je v času, ni novosti

"Strategija, ki bo pogrela generale po duši, novince pa ne." **62%**

STEEL BEASTS
GOLD EDITION

Strategy First EsimGames **www.esimgames.com**

Boste zaradi te tankovske simulacije dobili klavstrofobijo?

Potrebuje P266, 32 Mb, 3D kartico
Želi PII-300, 64 Mb
Več igralcev LAN, Internet

To, kar gomazi preko te strani, je tankovski simulator, ki vas postavi v ameriškega M1 A1 in nemškega Leoparda 2A4, ki bosta vaš dom uničila v več misijah za enega igralca. Večina tankovščin se osredotoča na najbolj adrenalinski trenutek, torej pritisk na sprožilec in eksplozijo/zmletje/splošno uničenje česar koli na vaši poti – precej arkaden občutek.

Steel Beasts je pravi bojni simulator, zato nikar ne pričakujte arkadnih užitkov. Že sam paket ne dopušča nikakršnih iluzij o razmišljanju razvijalcev glede maloštevilne konkurence, saj recimo pravijo, da je v tej igri "položaj poveljnika celo uporaben." Že v uvodni sekvenci vam postane jasno, da je igro razvila skupina zagrizencev, ki bi radi delili svojo izkušnjo in jih kaj malo briga za masovno tržišče. In njihov trud je poplačan.

Če boste preboleli povprečno grafiko (nizka ločljivost brez pospeševanja, vendar dovolj podrobna), potem boste doživeli nemalo užitkov – če ste le navdušenec. Primer: sposobnosti vaših kolegov se določajo glede na vaše – vaša natančnost pri streljanju na poligonu določa, kako dobri bodo. Če se boste odpravili na bojišče ne da bi se dobro spoznali s tankovskim vojskovanjem, boste kaj hitro postali

Seveda lahko zadenem skedenj!

tarča. Poleg izdelanih misij je na voljo tudi urejevalnik, s katerim boste ustvarili lastne stopnje in nanesli vse od minskih polj pa do topniške podpore; na tipkovnici pa ostane neizrabljenih le malo tipk.

Čeprav je *Steel Beasts* v ZDA priljubljena, pa jo na tej strani luže vidimo prvič. Če že uporabljate izvirnik, potem *Gold Edition* prinaša le malo novega. Vkolikor ste oklepni zagrizenec, boste le težko našli boljšo igro.

Richard Cobbett

PCFOcena

↗ Neverjetno realistična simulacija tanka
↙ Le za predane

"Simulacija za prave navdušence z obilico potrpljenja" **87%**

STAR WARS BATTLEGROUND SAGA

6.990 SIT Activision

Se v vas skriva strateška dušica, ob besedah Vojna zvezd pa vam vzplamti kri? Če ste ob vprašanju kimali, si morate igro zagotoviti. Ne samo, da vključuje izvirnik, dobite še dodatek. Igra je močno podobna AOE – vmesnik, način igranja in izgled so v tesnem sorodstvu s to klasično RTS. Na voljo vam bo več kot 300 enot, 6 kampanj, večigralstvo... Saga vam bo torej ponudila obilico strateških užitkov, postavljenih v najbolj priljubljen domišljijski svet.

↗ Obilica različnih enot, dolžina
↙ Lahko postane enolična

"Križanec med AOE in Vojno zvezd izgleda enkratno." **82%**

JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST

6.990 SIT Activision

Vojna zvezd je ta mesec očitno izgubila na ceni in posledice so izjemno prijetne – manj Prešernov bo šlo iz naših denarnic. Verjetno je skorajda nesmiselno govoriti o tem naslovu, kajti če ga še ne poznate, vam ni pomoči. Ni samo streljanka, je mnogo več. Če mislite, da boste samo živčno trzali po vašem mišaku, se motite. Uporabiti boste morali tudi svoje možgane in se igri popolnoma posvetiti. S tem ne bo prevelikih težav, saj vas bo z noro igralnostjo, lepim izgledom in ušesom prijetni glasbi posrkala vase.

↗ Svetlobni meči, večigralstvo, vzdušje
↙ Če vi veste za kaj slabega, mi sporočite

"Zavihtite meče in se prepustite čistemu užitku." **90%**

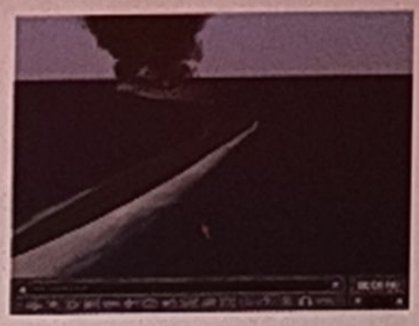
CARMAGEDDON II

2.590 SIT SoldOut

Takole pride včasih dan, ko bi človek najraje zmlinčil nekaj zoprnih osebkov. Ker verjamemo, da si ne želite pristati v kaznilnici Dob, vam lahko tole igro priporočimo prav za take trenutke. Dirkalna igra ima še sedaj trumo privržencev in večino iz enega samega razloga – zabava. Ko se usedete za svoj avtomobil in začnete prehitevati in razstreljevati vse po vrsti, se res sprostite in če se sliši še tako kruto: na lica se vam pričara nasmeh. Kaj lahko vas zanese in namesto dirkanja boste raje šteli, koliko nesrečnežev ste že spravili na drugi svet. Noro!

↗ Odlično sredstvo za sproščanje, zabaven
↙ Imamo tudi GTA 3, ki izgleda veliko bolje

"Če ne morete igrati GTA 3, vas lahko ta vsaj delno potolaži." **70%**



SILENT HUNTER 2

3.990 SIT Ubi Soft

Nemci, s Hitlerjem na čelu, so v 2. svetovni vojni veliko stavili na svoje ladjevje. Ali bolje rečeno – na svoje podmornice. Silent Hunter 2 vam omogoči, da podoživite občutke kapitanov teh zverin. Bojevali boste bitke v Atlantiku in se postavili nasproti Angliji in ZDA ter trepetali za svojo usodo. Igra zelo natančno predstavi takratne podmornice in kar nekaj časa bo preteklo, da boste zapopadli vse možnosti. Toda, ko vam to uspe, boste kralj morskih globin.

↗ Podrobnosti, popoln nadzor
↙ Samo za privržence morskih globin

"Ena izmed boljših predstavnice tega žanra" **75%**

THE ELDER SCROLLS III: TRIBUNAL

Ubi Soft Bethesda Softworks **www.morrowind.com**

Nova zora v Morrowindu.

Potrebuje PIII-500, 128 Mb, 3D kartico z 32 Mb
Želi PIII 1 Ghz, 256 Mb, 3D kartico s 64 Mb
Več igralcev Ne podpira

Pravite, da ste končali *Morrowind*, eno najboljših prvoosebnih iger igranja domišljijskih vlog zadnjih let? Potem vam je zgodba verjetno znana in veste, da ste reinkarnacija glavnega frajerja na vasi. Ko ste nekega

Tribunal se ponaša z enako fantastično grafiko, kot izvirnik. Njam.

večera mirno uživali v spanju pravičnega, vas nenadoma napade pripadnik Temne Bratovščine. Seveda, fant ni vedel, koga se je namenil nadlegovati, in nekaj sekund kasneje je vsega konec. Po preiskavi trupla izveste, da ste postali prioritetna tarča in da je naloga Bratovščine, da vas spravi na oni svet. Seveda so vas pozabili vprašati, če se s tem sploh strinjate...

Tako se začne Tribunal, uradni dodatek za Bethesdino igro Elder Scrolls III: Morrowind. Dodatki so ponavadi dokaj slabo ocenjeni, saj premnogi avtorji preveč stavijo na slavo igre in se premalo posvečajo res dobremu nadaljevanju. Redkim izjemam na tem področju lahko po novem prištevamo tudi Tribunal. Sicer ne nadaljuje izvirnega zapleta, temveč vam odpre novo nalogo, novo zgodbo, ki se v celoti dogaja v glavnem mestu Imperialne province Morrowinda: Mournhold.

Dnevnik je bil deležen potrebne izboljšave, nad čemer smo sploh navdušeni.

Če se je izvirnik dogajal vsepovsod po deželi in je bila ena največjih odlik prosto sprehajanje, omejeno le s strani gravitacije (včasih niti to ne), se bo marsikdo v Tribunalu počutil utesnjenega. A brez strahu, čaka vas mnogo blodnjakov, ki uspešno nadomeščajo odprte planjave. Tribunal ima tudi bolj linearno zgodbo, kar je dobro zaradi tega, ker vas zgodba mnogo bolj vleče, toda slabo, ker ne omogoča toliko prostosti, kot bi si je želeli. Pri razpletanju zgodbe vam bo v veliko pomoč prenovljen sistem dnevnika, prav tako pa si lahko po novem zapišete opombe kar v mapo. Večigralnosti ni, si pa lahko po novem najamete pomočnike. Le-ti bodo dobrodošla pomoč v boju proti novim pošastim, ki vam strežejo po življenju. Na vas pa je, ali boste pokazali, kdo ima glavno besedo v tej nesrečni deželi...

Andrej Potočnik

PCFOcena

↗ Izboljšan dnevnik in mapa, pomočniki
↙ Manj svobode, kot v izvirniku

"Odlično nadaljevanje odlične igre. Skoraj obvezen nakup." **80%**

DIGITALNI DOM

Svojo hišo ali stanovanje z brezžično, zabaviščno in gospodinjsko avtomatizacijo preko PC-ja spremenite v "pametno hišo".

Priznajte: vaš PC je tako sodoben kot piflar, ki misli da so vladne raziskovalne mreže kul. Medtem ko se je tehnologija skozi leta v njih razvila, pa je vloga osebnih računalnikov ostala pravzaprav enaka: specifičnim nalogam prirejen stroj s pridihom igranja iger. Celo internet ni spremenil PC-jevega razloga za obstoj. Sedaj pa se pravila spreminjajo, saj učinki širokopasovnih in brezžičnih komunikacij vodijo PC v popolnoma novo smer.

V novem režimu je PC središče dogajanja v vašem domu, saj ponuja neposreden nadzor nad zabavo in gospodinjskimi napravami. Nova generacija naprav – PC-ji, vendar ne čisto PC-ji – bo povsem mobilnih in zato bo njihova uporaba bolj spontana: napravo boste le vzeli v roke in že boste dostopali sporočil ali predvajali glasbo – in to kjer koli v vašem domu. Vse informacije so shranjene v vašem PC-ju, ki bo priključen na internet.

Prav sedaj je debititrala kopica takšnih naprav, ki ponujajo različne stopnje nadzora. Tablični PC ponuja moč namiznega PC-ja v kateri koli sobi, medtem ko vas bodo pametni zasloni in še vedno nedokončani projekt Freestyle razbremenili namiznega zaslona. **PCF**

PCFormatovo POROČILO DIGITALNI DOM

>>Brezžična odrešitev

Vaš bodoči PC ali dlančnik naj podpirata brezžično komunikacijo.

Compaq iPaq 3970
www.compaq.si
> V dlančnik je integriran Bluetooth, brezžična komunikacija za kratke razdalje, primerna za sinhroniziranje podatkov brez nadležnih kablov. Mobilni podatki na dosegu roke!

ViewPad 1000
www.viewsoniceurope.com
>V tej škatlici se skriva polnokrven PC z 256 Mb RAM, 10,4-palčni zaslon je občutljiv na dotik, zato besedilo pišete kar nanj. ViewPad z namiznim PC-jem komunicira preko povezave Wi-Fi.

LifeBook S6010
www.fujitsu-siemens.com
>Brezžične komunikacije na kakršen koli način. LifeBook je kompakten in lahek – manj kot 2 kg – zato ga boste brez težav prenašali, ponuja pa Bluetooth in Wi-Fi.

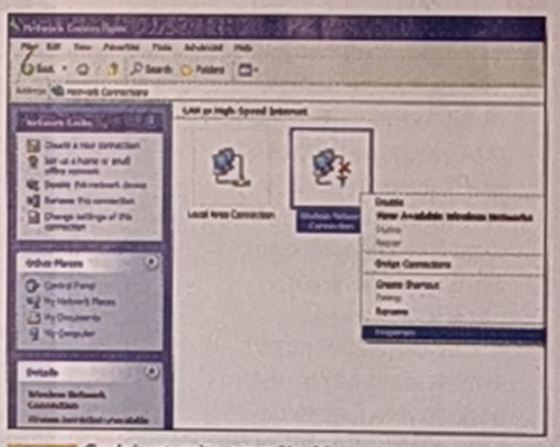
>>RECITE ZBOGOM KABLOM

Prvo pravilo digitalnega doma: sestavite brezžično omrežje.

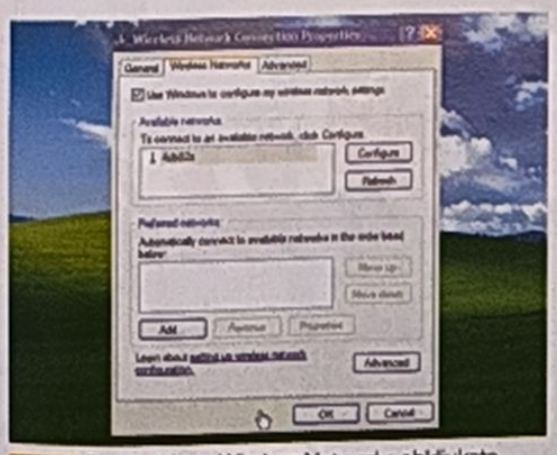
Zaradi interneta se je lahko vaš PC povezal z milijoni računalnikov po vsem svetu, pa vendar je ostal doma v samoti. Z brezžičnim omrežjem vaš PC ni več otok: sedaj ga lahko povežete z drugimi PC-ji v stanovanju, ne da bi polagali kable.

Vaš namizni PC lahko ostane doma v spalnici ali v pisarni, medtem ko vi pohajkujete naokrog z eno od novih brezžičnih naprav: recimo tabličnim PC-jem. Hitra povezava omogoča dostop do trdega diska namiznega PC-ja, preko povezave z internetom pa do elektronskih sporočil in spleta. Tehnologija, ki to omogoča, je Wi-Fi, poznamo pa jo tudi pod manj poetičnim imenom 802.11b. Antene v vsaki omrežni napravi prenašajo podatke z 11 megabiti na sekundo.

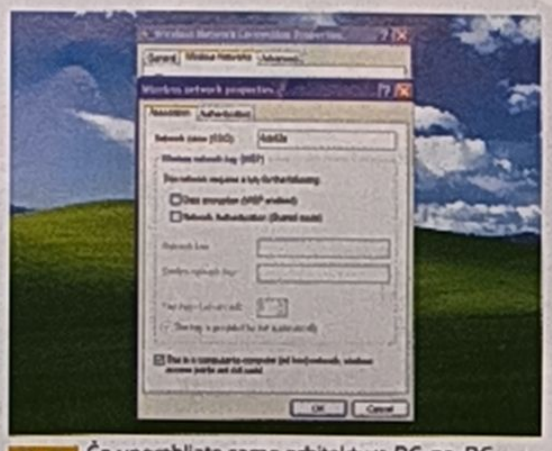
01 Če PC-je povezujete skozi tretjo dostopno točko, modemski ali širokopasovni kabel priključite sem. Sedaj namestite še kartice – PCI, USB ali PC card – in namestite gonilnike.



02 Sedaj ustvarite omrežje. Na vsakem računalniku pojdite v Control Panel in poiščite Network Connections, z desnim gumbom miške kliknite na Wireless Network Connection in odprite dialog Properties.



03 Pod jezičkom Wireless Networks obkljukate kvadratek Use Windows to configure my wireless network settings. Kliknite na Add in izberite ime svojega omrežja.

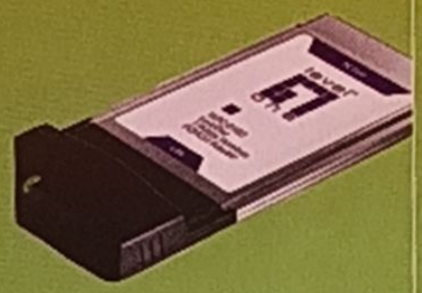


04 Če uporabljate samo arhitekturo PC-na-PC, obkljukajte This is a computer-to-computer (ad hoc) network; wireless access points are not used.

05 Wi-Fi je na voljo tudi za vaš PocketPC, dokler je opremljen z režo CompactFlash. Vnesite enako ime omrežja in že se lahko preko PC-ja povežete na internet.

>>Glej, nobenih nastavitev!

Tehnologija, s katero boste ustvarili in nadzirali domače omrežje.



Serija Level One 802.11b

www.level-one.net

>Ste pravkar kupili PC z brezžičnimi komunikacijami? Če se nima s kom povezati, bo sameval, zato si oglejte tole serijo Wi-Fi dodatkov. Izbirajte med konfiguracijami PCI, PC Card, CompactFlash ali USB, za popolno elastičnost pa dodajte še dostopno točko.

Symfony Webpad

www.symfony.co.uk

>Izgleda kot pretendent za tablični PC, vendar je Webpad srce ambicioznejše vizije. Brezžično se poveže z domačim strežniškim sistemom, zato se lahko povežete z internetom, nadzorujete domač zabaviščni sistem in avtomatizirate dom.

Smart Displays

www.microsoft.com

>Pred svojim ploskim zaslonom deskate po internetu, ko se odločite, da bi vam bilo na kavču bolj udobno. Če imate pametni zaslon, ga lahko dvignete s podstavka in vzamete s seboj, medtem ko podstavek pošilja video signal preko brezžične povezave. Na voljo letos.

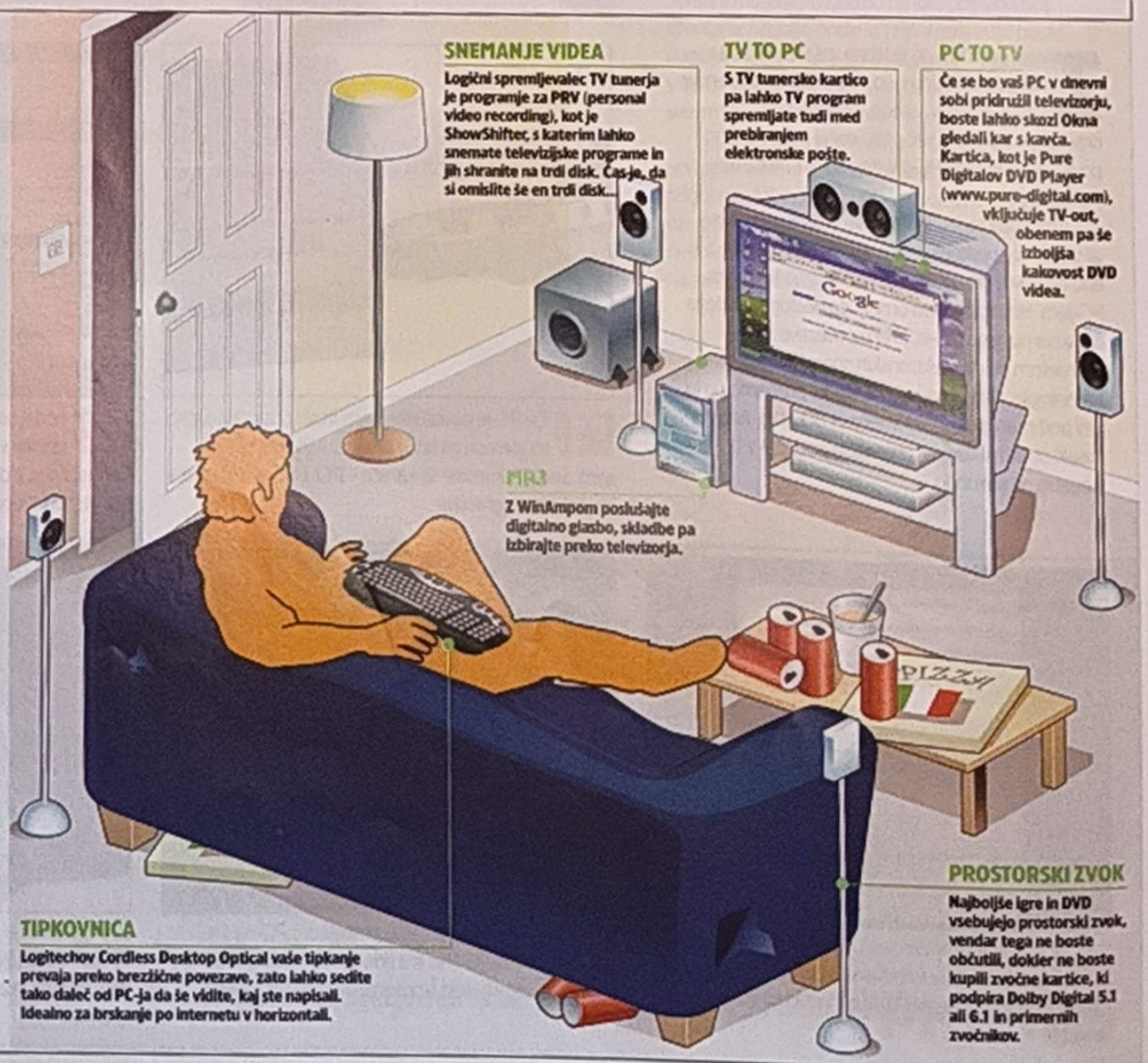
>>TO JE ZABAVA

Sedaj je čas da svoj PC spremenite v večpredstavnostni center...

Tradicionalna oprema za domačo zabavo je sestavljena iz zbirke okusnih srebrnih ali črnih škatel, postavljenih pred zofo, vendar vaš PC ponuja DVD, MP3, internetni radio, širokopasovni video in še veliko več, zato je čas, da priznate njegov zabaviščni potencial.

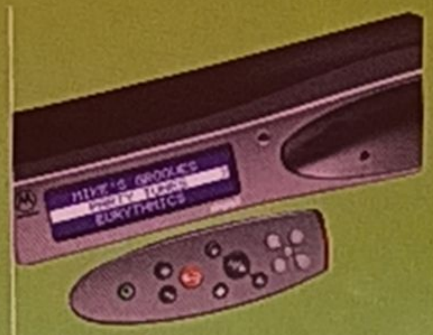
Če te njegove lastnosti jemljete resno, potem veste, da boste do vseh zabaviščnih funkcij dostopali preko enega vira, ki ponuja tudi vrhunsko kakovost. To tudi pomeni, da si morate omisliti prostorski zvočni sistem in TV tuner ali pa da PC brezžično povežete s sistemom hi-fi, tako da boste na ta način uživali v MP3 glasbi in internetnih radijskih postajah.

>>Čas je, da v računalniku spoznate potencial vrhunskega zabaviščnega sistema



>>Brezžična zabava in igre

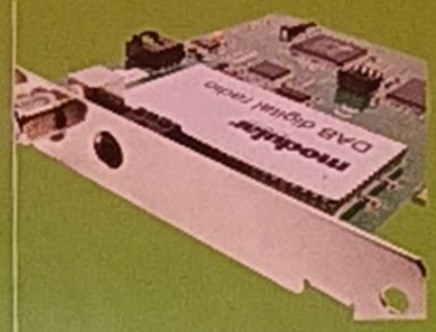
Naprave, ki preko radijskih valov prenašajo digitalno glasbo



Simplefi

www.motorola.com

>Mar imate na PC-ju tone MP3 glasbe in kanalov internetnega radia, vendar je škatla pregrda za sobo? Ta digitalni zvočni sprejemnik povežete z napravo hi-fi in preko brezžične komunikacije predvajate glasbo. Z daljinskim krmilnikom pa boste željeno tudi udobno izbirali.



Modular DAB PCI card

www.modulartech.com

>Internetni radio je sicer čisto OK, vendar si boste najbolj zahtevni omislili kartico, s katero lahko sprejemate program vseh postaj, ki oddajajo signal digitalnega radia – pozabite na domače postaje. Primerno za res največje navdušence nad eksotiko.

Inspire 5.1 5700

http://si.europe.creative.com/

>Če gledate DVD ali ubijate naciste v RTCW, potem boste s prostorskim zvokom dosegli ekstazo. S tem sistemom boste dobili satelitske enote in nizkotonca, ki poskrbi za prave udarce basa 5.1 ali DTS glasbe.

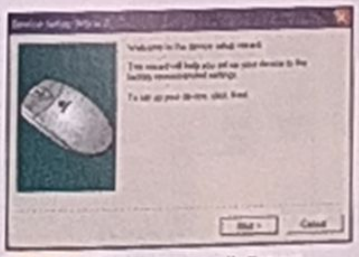
>>GLASBA IN FILMI

Naslednji korak: na PC-ju iživajte v internetu, MP3-jih in DVD filmih.

01 Naš TV bo obenem tudi računalniški zaslon. Izhod TV-out na video kartici povežite na priključek RF.

02 Če je vtič RF že zasedal videorekorder, uporabite delilnik signala. Še bolje – video povežite preko kabla SCART.

03 Eksperimentirajte s postavitvijo prostorskega zvoka, tako da boste zagotovili optimalen užitek.

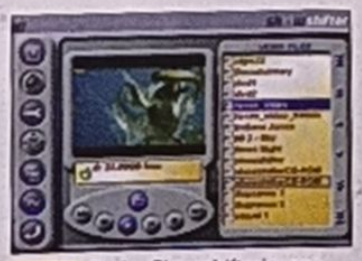


04 Namestite gonilnike za svojo brezžično tipkovnico in miško. Frekvenci naj bosta različni, da ne bo prihajalo do motenj.

05 Tipkovnica Cordless Desktop vključuje koleščck, s katerim je brskanje po internetu bolj udobno.

06 Lahko izberete tudi kakšno internetno radijsko postajo. Te izbirate kar preko WinAmpa, poleg MP3-jev.

07 WinAmp 3 med predvajanjem glasbe na zaslon pričara tudi animacije – idealno za vaš TV.

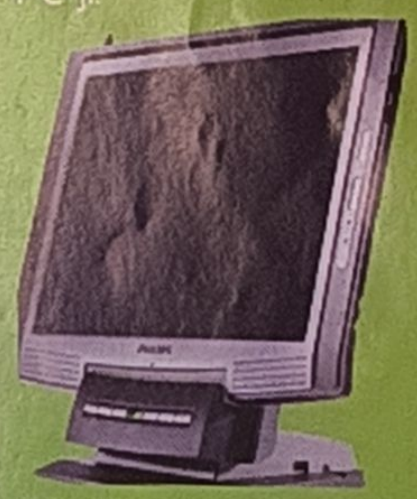


08 Preko Showshifterjevega vmesnika lahko nadzorujete CD ali DVD. Demo je na našem DVD-ju.

09 S Showshifterjem izbirate programe, ki ste jih posneli na trdi disk.

>>Moč več-predstavnosti

Microsoft misli resno z večpredstavnostnimi PC-ji.



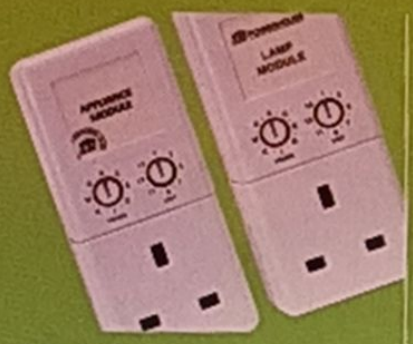
Večpredstavnostne zabaviščne funkcije PC-ja se bodo še dramatično povečale z novo serijo računalnikov, ki jim Microsoft pravi Media Center PC in ki imajo značilnosti televizije, ki so njihov potni list za vstop v dnevno sobo.

S predelano različico Windows XP, imenovano Media Center Edition, bodo PC-ji priskrbeli daljinsko krmiljenje in bleščeč vmesnik, s katerim lahko dostopate do glasbe, videa in fotografij na trdem disku. Media Center PC-ji so opremljeni tudi s TV tunerjem in novo značilnost Windows XP, My TV. To je zaslonski vodič po TV programih, obenem pa lahko programe snemate tudi na trdi disk. Vgrajen zapisovalnik DVD omogoča še dodatno skladiščenje digitalnega videa.

Čeprav se bodo Media Center PC-ji zahvaljujoč Samungu in HP-ju kmalu pojavili v Koreji in ZDA, pa še ni informacij, kdaj bodo vznikrili na evropskih tleh.

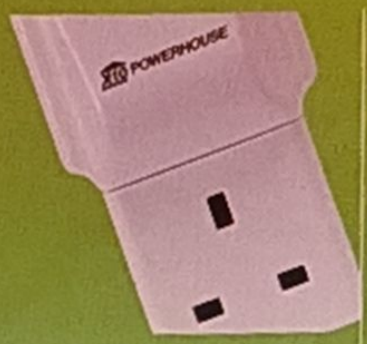
>>Vaš prvi sistem za domačo avtomatizacijo

Osnove, ki jih potrebujete, da se vključite (in spet izključite)



Moduli

>Za vsako naprava, ki jo želite avtomatizirati, potrebujete modul ali preprost vod, ki ob sprejetju signala vključi ali izključi napravo. Čeprav večina modulov sprejema informacije preko žic, pa lahko uporabite enote, ki uporabljajo infrardeče ali radijske signale.



Sprejemniki/oddajniki

>Tukaj se opravlja delo. Omislite si namizni ali zidni sprejemnik/oddajnik, nato pa iz te ene točke nadzorujte vse domače module. Kupite lahko tudi sprejemnik/oddajnik z vgrajenim tempomatom ali pametne enote, ki se odzovejo na gibanje v sobi.

Programska oprema

>Za res prefinjeno domačo avtomatizacijo, vašo namestitev X10 dopolnite s programjem za PC. Ustvarite lahko makro skripte, ki naenkrat sprožijo več opravil, nato pa skripto pošljete v sprejemnik/oddajnik, tako da deluje, tudi ko je PC izključen.

>>AVTOMATIKA ZA MNOŽICE

Kljub vsem starim ZF filmom je domača avtomatika z X10 in PC-jem preprosta.

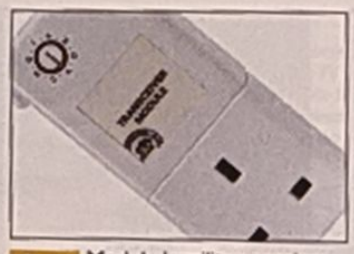
Osnova digitalnega doma je avtomatizacija, vendar se to marsikomu zdi le stvar ZF filmov, saj vsak dan ne stopite v dom, kjer se zavese zagrinjajo preko PC-ja. Vendar je vsa tehnologija, ki jo potrebujete za nadzorovanje gospodinjskih naprav, že na voljo.

Medtem ko se bodo premožni odločili za milijone vredno opremo, pa je najbolj razširjen sistem za avtomatizacijo doma X10, ki ki izkorišča dejstvo, da skozi vsak dom še pred nakupom brezžičnih komunikacij ali etherneta teče povsem dobro omrežje. To je električno omrežje, ki skozi vtičnice prenaša še kaj več od toka.

Za primer vzemimo namizno svetilko. Ko jo priključite na novo vtičnico, ki je v resnici modul za X10, lahko svoj PC ali ločeno nadzorno napravo uporabite za vključitev/izključitev svetilke. Lahko nastavite tudi tempomat ali pa se odločite za senzor gibanja. Zamisel razširite še na druge naprave in kmalu živite v domu, kjer se vsako jutro odgrnejo zavese in vključi štedilnik. Je lahko življenje še boljše? Izdelke X10 v Sloveniji dobite preko www.dexus.si.

>>X10 izkorišča dejstvo, da skozi vsako sobo v domu teče omrežje

01 Na preproste naprave namestite module, ki vključijo ali izključijo tok. Cena vsakega je 9.000 SIT

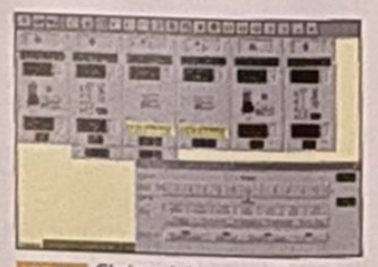


02 Module krmilite s sprejemnikom/oddajnikom, ki podatke pošilja skozi napeljavo. Vsak lahko nadzoruje 256 modulov.

03 Sprejemnike/oddajnike lahko krmilite z daljinskegim krmilnikom, ki preko antene pošilja brezžične signale.

04 Na voljo so sofisticirani sprejemniki/oddajniki, recimo s tempomati. To pomeni, da lahko brez PC-ja avtomatizirate dom.

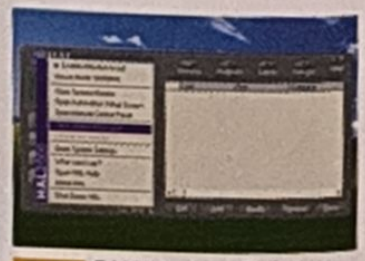
05 PC je nujen za popoln nadzor. S HAL (www.hal.co.uk) lahko nastavljate ukaze sprejemnika/oddajnika.



06 Skripte lahko sprožijo več akcij – varnostni alarm lahko vključi luči in alarme, ko zazna vsiljivca.

07 HAL se odziva tudi na glasovne ukaze, tako da lahko v mikrofon spregovorite ključne besede, ki sprožijo zaporedje akcij.

08 Na voljo je tudi HAL PCI Voice Portal, ki programju omogoča, da se odzove na klice preko telefona. Stane 27 tisočakov.



09 S HAL in Voice Portalom lahko pokličete domov in izgovorite ukaz, ki ga bo HAL upošteval.

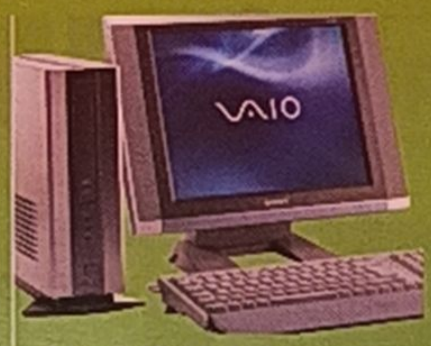
>>Prihranite prostor

PC-ji, ki so dovolj spodobni, da jih postavite v dnevno sobo.

Serija Compaq Evo

www.compaq.si

>Vzemite ohišje, ki je za četrtino manjše od tipičnega namiznega ohišja, dodajte graciozno tanek ploski zaslon in ga prebarvajte v moderno srebrno in že imate popolnega spremljevalca sistema hi-fi.



Sony VAIO LX2

www.sony.si

>Namensko grajen zabaviščni center z ohišjem slim tower in lepo oblikovanim TFT zaslonom, ki uporablja zvit nihajni mehanizem. Na voljo je dovolj brezplačnega digitalnega večpredstavnostnega programja za delo z videom, glasbo in fotografijami.

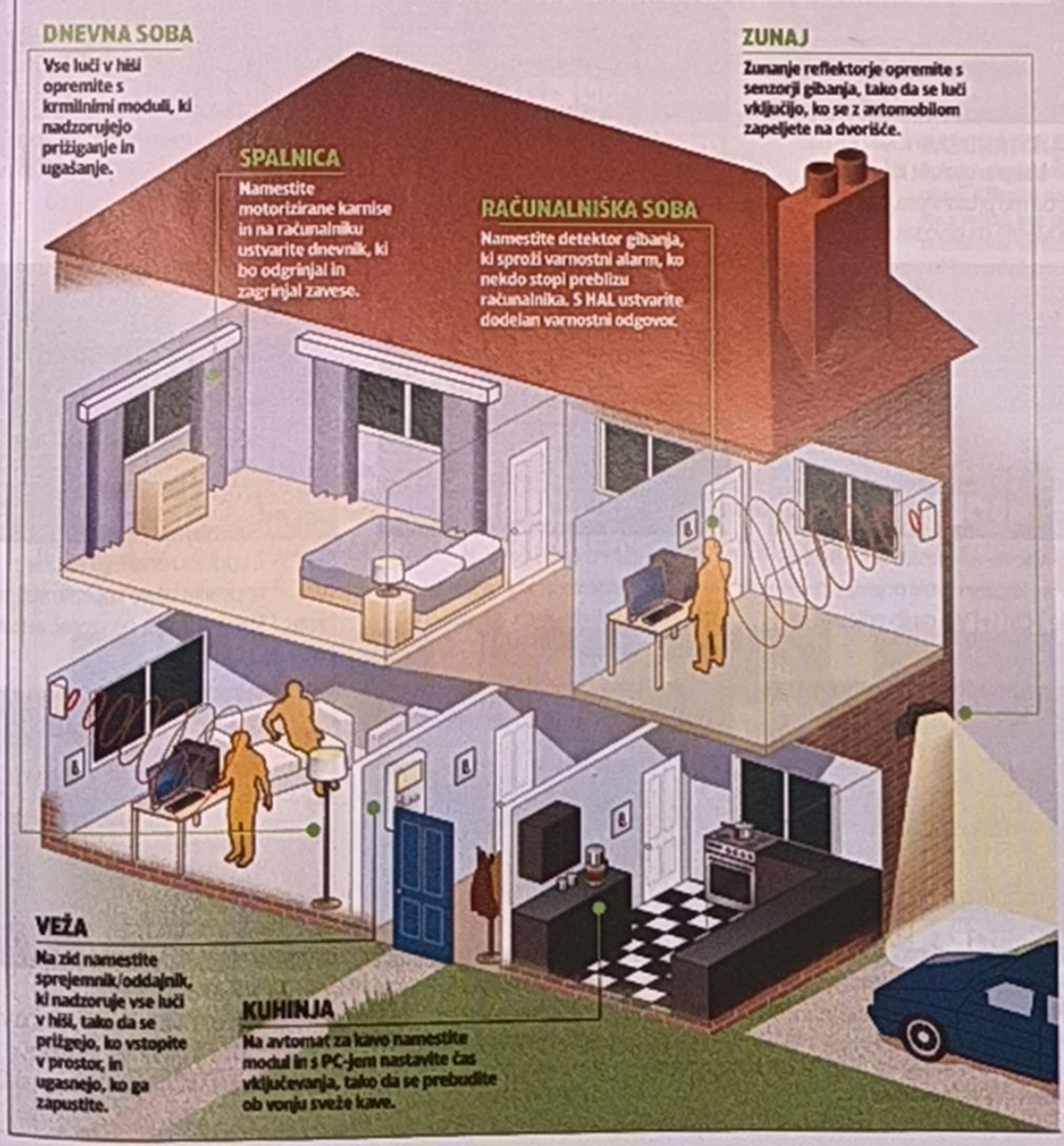
Serija Mini ITX

www.mini-itx.com

>Če želite zares kompakten PC s pravim hi-fi izgledom, potem si ga omislite. Mini-ITX poskrbi za matične plošče, ki merijo le 13 kvadratnih centimetrov, vendar ponujajo strojno pospeševanje in klasična komunikacijska vrata ter paleto okusnih ohišij.

>>ZNOTRAJ PAMETNE HIŠE

Vsaka soba v hiši se lahko okoristi z domačo avtomatizacijo – oglejte si, kako.



>>Rešilna bilka Bluetootha

Zakaj bo ta brezžična tehnologija postala del vsakodnevne rutine.

Trditev, da je bilo ob koncu preteklega leta 100 milijonov mobilnih telefonov opremljenih z Bluetoothom, se nam zdaj zdi pretirana. Tehnologijo lahko celo odpišejo, saj se Wi-Fi vrinja na področja, ki so bila dosedaj domena Bluetootha.

Bluetooth v rokavu še vedno skriva nekaj asov, ki bi mu lahko zagotovili uspeh. Ponuja namreč samodejne povezave: takoj ko pridete domov in v doseg PC-ja z Bluetoothom, se z njim poveže dlančnik in prenese vse nove stike in zmenke – ne da vi kar koli storili. Bluetooth lahko razpredete po celotnem domu, tako da se odklenejo vrata in vključijo luči, ko stopite v prostor.

Če imate prenosnik z Bluetoothom, lahko na letalu pišete elektronska pisma, ki se samodejno pošljejo, ko v letališki loži vključite mobilni telefon. Prav sposobnost samodejnih povezav brez uporabniške interakcije bi lahko zagotovila Bluetoothov uspeh.

HipHop eJay

NA DVD-ju

Je deset ton nakita in momljanje ob ritmu vaš slog? *HipHop eJay* vam ponuja vse, kar potrebujete za svoj prvi rap komad.

Ste kdaj poslušali Eminema in ste si mislili: "Jaz bi to tudi zmogel," ali pa ste ob poslušanju raperskih vložkov v skladbi Limp Bizkitov pomislili: "Ta tip nima pojma o raparju!" Zakaj potem svetu preprosto ne pokažete, kaj je pravi rap? Naj se odločite za gangsta rap, reggae momljanje ali poulično nametavanje besed, potrebujete le svoj glas in izvod *HipHop eJaya*. V bistvu tudi denarja ne potrebujete, saj boste program našli na našem tokratnem disku DVD.

Program ne bo prekinjal vaših liričnih misli, da bi vam težil s kompliciranimi nastavitvami. Ustvarjanje skladbe je zares preprosto – izberite pravi ritem, dodajte nekaj inštrumentov in rapajte čez vse skupaj. Program je dovolj preprost tudi za začetnike, vendar ni igračka – ustvarite lahko zares kakovostne skladbe in jih nato izvozite v klasičen format WAV za uporabo v drugih glasbenih programih.

V tem vodiču vam bomo pomagali ustvariti prvo skladbo s *HipHop eJayem*. V bistvu *HipHop eJay* ne zmore le pisanja besedila – zato svinčnik v roke. Saj veste, da je pero močnejše od meča. **PCF**

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

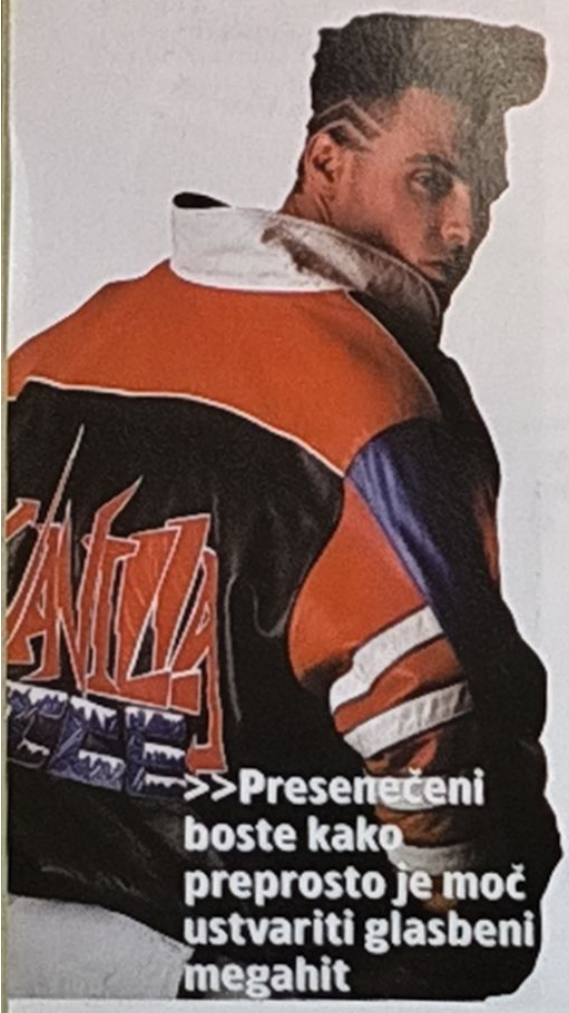
→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →**Ustvarili melodijo**
- →**Izdelali vzorec**
- →**Navrgli hip-hop videz**

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

Potrebujete več stez? Izvozite svojo skladbo v format WAV in jo nato uvozite kot vzorec.

KLIKNITE SEM...
Želite še več? Internet vas pričakuje
www.ejay-uk.com
www.intermusic.co.uk
www.samplenet.co.uk

→ALTERNATIVNE APLIKACIJE
Drugi programi, ki počno podobne stvari
- →**Magix Music Maker 7: 10.000 SIT**
- →**Magix Music Maker 6 SE: PCF 3**
- →**Making Waves: 15.000 SIT**



→→Presenečeni boste kako preprosto je moč ustvariti glasbeni megahit

→→ZAZIBAJ SE V RITMU

S *HipHop eJayem* lahko ustvarite prvorazredne ritme dobesedno v nekaj sekundah.

01 Začnimo z bobni: kliknite na **Loop** in dvakrat kliknite na enega, da mu prisluhnete. Izberite ritem in ga povlecite na prvo stezo.

02 Na isto stezo lahko postavite različne ritme – ali enake. Mi smo postavili bobne na prvo stezo in bas na drugo.

03 Ko ste dobili nekaj, kar vam je všeč, držite [Shift] in kliknite na vse dele. Pritisnite [Ctrl]+[C], da zadevo skopirate.

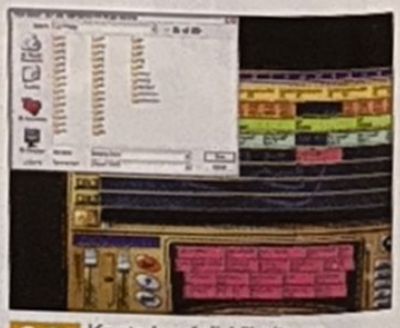
04 Kliknite na mesto, kjer želite, da se kopirani zvoki pojavijo, in pritisnite [Ctrl]+[V], da jih prilepite tja.

05 V glavno okno privlecite dodatne dele, kot so klaviature, kitare ali kar koli drugega, da naredite svojo skladbo bolj zanimivo.

06 Z uporabo enakega načina kopiranja lahko kopirate več stez hkrati: [Shift]+kliknite na vzorec in nato pritisnite [Ctrl]+[C].

07 Postavite kazalec na mesto, kamor želite narediti kopijo, in kliknite na [Ctrl]+[V], da ustvarite kopijo.

08 Na voljo nimate le glasbe – eJayevi učinki vključujejo najraznovrstnejše nore atmosferske zvoke in hrup.



09 Ko ste končali, kliknite na **Export**, da shranite skladbo v formatu WAV, ki ga lahko uporabite v drugem programu ali posnamete na CD.

NOV SLOG

NARAVNOST IZ COMPTONA

HipHop eJayu smo postavili pred preizkušnjo: ali lahko 100 % rokerja Iva Vidergarja spremeni v originalnega gangsterja?

HIP HOP KLOBUK

Dobra kapa bo pripomogla k originalnemu videzu in če ste bel raper, kakor naš Ivo, bo tudi zakrila vaše (za črnske razmere) redke lase.

PRAVILNI ZNAK

Gestikulacija rok je vitalnega pomena za raperjev imidž, ampak če boste krilili kot histerični tabornik, bo sanj o slavi konec.

PIJAČA

Na hip-hop žur se lahko odpravite samo z eno steklenico: konjakom Courvoisier. Ivo prisega na bolj ljudsko alternativo.

KLING KLING NAKIT

Ne pozabite na tone zlata – zapestnice, ovratnice, zobe in najbrž še kaj. Če lahko še vedno hodite, ga imate premalo.

ŠIROKE HLAČE

Bolj široke kot so, bolje je, tako da lahko na koncertu svojo zadnjo plat pokažete oboževalcem. Če pa niste za takšne hece, pa boste v stranske žepe lahko stlačili kakšen gromozanski predvajalnik MP3.

>>HIPHOP JE KRALJ

Izkoristite priročne funkcije *HipHop eJaya*...

BORBE S TONALITETO

Če je vaš komad prepočasen ali bas preglobok, popravite to z nadzorom hitrosti. Premaknite navzgor in skladba pospeši in obratno. Če upočasnite skladbo, se bo vaš glas poglobil, s čimer lahko svoje piskanje spremenite v nekaj bolj moškega.

SCRATCHANJE

Nimate gramofona? Ne skrbite: eJay vsebuje simulator gramofona, s čimer lahko posnemate nekoga, ki nori na kompletu Technicsov. Izberite med slogi, nato pa s pomočjo miške scratchajte plošče v realnem času. Kliknite na Rec Scratch, da shranite svojo umetnino.

ZASCRATCHAJ ZNOVA

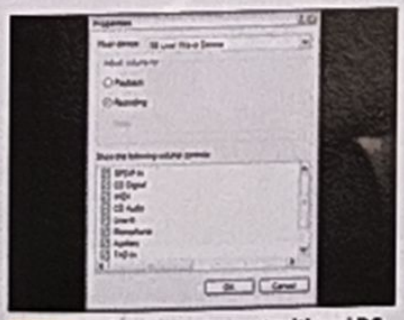
Scratchate lahko tudi iz glavnega okna. Kliknite na Rec Scratch, mahajte z miško kot ponoreli in navdušeno prisluhnite scratchanju, ki prihaja iz vaših zvočnikov. Kliknite z miško ko ste končali in eJay bo dodal zvok v Scratch predel v vaši zvočni knjižnici.

EKSPORT-IMPORT

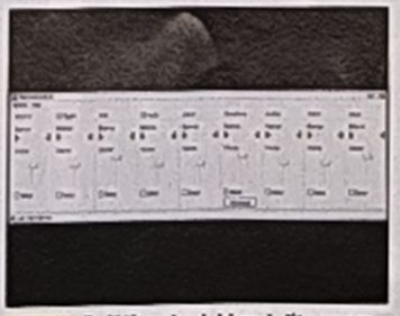
Uvozite lahko datoteke WAV – na primer ritem ali melodijo, ki ste jo naložili s spleta ali glasbo iz drugega programa. Ko ste uvozili datoteko WAV, jo potegnite v glavno okno in po želji pospešite, upočasnite ali obogatite z eJayevimi dodatki.

>>NAJ SE SLIŠI TVOJA BESEDA

Imate *eJayevih* vzorcev čez glavo? Potem ustvarite lastne s pomočjo mikrofona ali MP3-jev.



01 Najprej morate nastaviti svoj PC. Dvakrat kliknite na ikono z zvočnikom v opravilni vrstici ter izberite **Options→Properties**. Kliknite na **Recording** ter se prepričajte, da je vaš mikrofon označen kot naprava za uvoz zvoka.



02 Poiščite vhod, ki ga želite uporabiti, ter kliknite na kvadrat pod njim; mi uporabljamo vhod za mikrofon na zvočni kartici. Nastavite glasnost. Snemate lahko v *WinAmpu* ali drugem programu, tako da izberete Wave kot vhod za zvok.

03 Kliknite na **Rec**, da poženete *eJayev* snemalni studio. Po kliku na gumb za snemanje bo *eJay* odštevaval do štiri, preden bo pričel snemati. Sedaj pričnite lajati v mikrofon, scratchajte plošče ali počnite tisto, kar pač kar želite spremeniti v rap komad.

04 Če želite uporabiti MP3, ga morate spremeniti v WAV, kar lahko storite s programom *MusicMatch Jukebox* (prejšnji mesec na disku). Nato kliknite na eJayev gumb **Import** ter locirajte datoteko. Program bo zvok dodal v knjižnico in ga uporabite kot vsak drug vzorec.

Goljufajte v Photoshopu

NA DVD

Bleferski vodič do ustvarjanja fotorealističnih slik.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Dodali sence, da oživite svoje montaže
- →Izdelali napise na znakih
- →Izdelali svetleči tekst

Vas je mogočnost *Photoshopa* spravila v slabo voljo? Ne bojte se. Profesionalni ilustrator Steve Caplin nadaljuje z nasveti za obvladovanje Adobove zveri, razkriva njene skrivnosti in vam pomaga raziskati njene možnosti. Tokrat bomo s pomočjo svetlobe in sence poskusili oživeti naše slike.

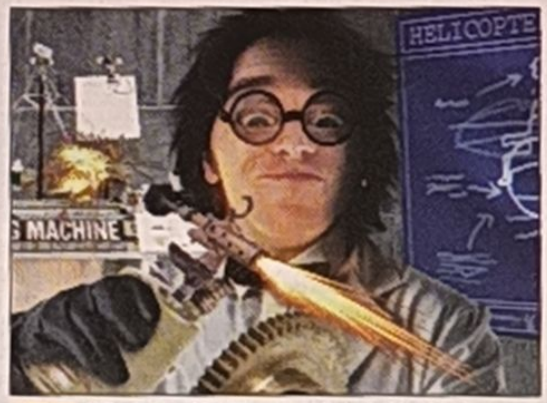
Naš prvi vodič se osredotoča na montažo, ki jo je Steve ustvaril za določeno revijo. Zadeva naj bi predstavljala znanstvene izume, ki niso pustili pečata. Ilustracija je morala imeti veliko število podrobnosti, da bi poudarila kaos laboratorija, vendar je zaradi prevelikega števila predmetov končna ilustracija preveč težka za oko. Z dodajanjem senc in svetlobnih učinkov bralcu omogočimo, da se osredotoči na znanstvenika. Drugi predmeti so še vedno tukaj, vendar bralca več ne bo motilo (pre)veliko število vizualnih informacij.

V našem drugem vodiču si bomo ogledali osvetljevanje črk. Neonske črke so učinek, ki ga lahko ustvarite v nekaj trenutkih: preprosto ustvarite obrobe in dodajte sij. A če želite kakovosten rezultat, potrebujete čas in potrpljenje. Najpreprostejši način za ustvarjanje naprednih črk je uporaba funkcije "Round Corners" v programih, kakršen je *Illustrator*. A ker poskušamo delati samo v Photoshopu, bomo opisali tehniko – zamegljevanje in stopnje – ki deluje enako dobro in ima to prednost, da ne potrebujete dodatnega programja. Zadeve boste najbrž želeli preizkusiti tudi sami – na DVD-ju najdete preizkusno različico *Photoshopa*. **PCF**

>> LIKI V OSPREDJU

Dodajanje sence liku pomaga osredotočiti se na del akcije.

01 V tej fotomontaži je izvor svetlobe jasen - orodje v rokah znanstvenika. Če se želimo osredotočiti na znanstvenika, mu bomo dodali tako senco, kot tudi sij. Postavimo novo plast z načinom Hard Light ter jo združimo z znanstvenikom tako, da je prikazana samo na mestih, kjer se prekriva z likom.

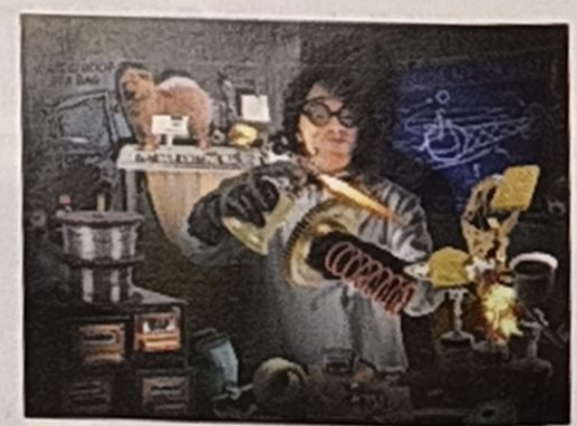


02 Učinek **Hard Light** omogoča nekaj koristnih učinkov - zadnji del glave pobarvajmo s črno, obrazu pa dodajmo oranžno barvo, ki izhaja iz plamena na sliki. **Opacity** v načinu **Brush tool** nastavite na nizko vrednost ter učinek dodajajte v počasnih korakih.

03 Sedaj, ko smo znanstvenika osenčili in osvetlili, izboljšajmo učinek tako, da znanstveniku dodamo še senco, ki pade na steno za njim. Senca seveda nastaja zaradi svetlobe plamena, zato jo povečajmo in postavimo tako, kot da nastaja zaradi tega vira svetlobe.

04 Pod plastjo z mizo ustvarimo še eno plast (na končani montaži imamo kar 49 plasti) ter tako naredimo temnejše ozadje. Z agresivno uporabo funkcije **Soft brush** (400 pikslov) in črno barvo z **Opacity** na 30 %, dodamo sence na oddaljene dele slike - na robove in v kote, kamor svetloba plamena ne seže. Pod rob mize dodamo še eno plast in jo tako postavimo bolj naprej, da na ilustraciji dosežemo učinek globine.

05 Za tem na vrhu slike ustvarimo še eno plast, da predmete v ospredju dodatno osenčimo. Ker so nekateri predmeti pred znanstvenikom, bo bralec najprej opazil le-te, zaradi tega jih dodatno osenčimo ter dosežemo zmanjšanje opaznosti. Informacije na spodnjem delu slike so pomembne, saj se na mizi nahajajo omarice z nalepkami, bistvenimi za celotno montažo, a ker gre za podrobnosti, jih lahko bralec opazi tudi pozneje.

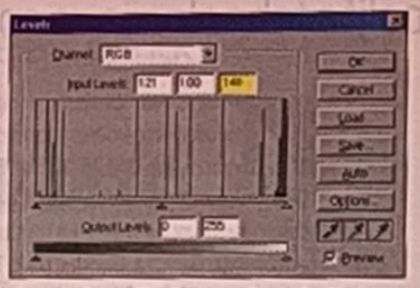


06 Nazadnje dodamo še senco psu in stroju za znanstvenikom - spet zaradi svetlobe, ki prihaja od plamena v znanstvenikovih rokah. Ker je pes bližje steni kot znanstvenik, mora biti njegova senca veliko bolj ostra. Končana fotomontaža vsebuje enake elemente kot pred dodajanjem učinkov, vendar sedaj damo bralcu možnost najprej opaziti ključne zadeve in se šele za tem osredotočiti na potrobnosti.

>>NAPISI NA STENI

Naj vaš tekst oživi – dodajte mu učinek osvetljevanja.

01 Na začetku za napisom ustvarite belo plast ter jo združite s tekstom. Za tem uporabite **Gaussian Blur**, dokler ne dobite zaobljenih robov. Število pikslov pri učinku je odvisno od vrste pisave in velikosti črk; mi smo izbrali radij 4 pikslov.



02 Sedaj lahko uporabimo funkcijo **Levels**, da omejimo učinek zamegljevanja. V oknu **Levels** potegnite bel in črn trikotnik proti sredini in zamegljeni deli slike se bodo spremenili v črno ali belo barvo (poglejte posnetek zaslona, prikazan zgoraj desno). Če vse tri trikotnike povlečete na levo, se bodo zunanji robovi odebelili, če jih potegnete na desno, se le-ti stanjšajo. Pazite - ta učinek deluje le, če je tekst na beli podlagi - če ste ga urejali posebej, funkcija **Levels** nanj ne bo imela učinka.

03 S pomočjo **Magic Wand** izberite zunanje piksle na črkah in nato, na novi plasti, ustvarite obrobo s pomočjo ukaza **Edit -> Stroke**. Ne uporabite **Layer Effects** za ustvarjanje obrobe, saj črk pozneje ne boste mogli urejati.

04 Sedaj skrijte prvotno plast s črkami in izbrišite delce na napisu, da simulirate način, na katerega dejansko izdelujejo neonske napise. Ker so neonski napisi izdelani iz ene same zvite žarnice, morate izbrisati črke na delcih, kjer naj bi bila črka združena z naslednjo črko.

05 Da bi ustvarili notranji sij, izberite piksle na plasti tako, da držite **[Ctrl]** in kliknete na ime plasti v paleti. Uporabite **Edit → Select → Contract**, da zmanjšate izbiro za recimo tri piksle; nato uporabite **Gaussian Blur**. Označite **Lock Transparency** okvirček in zapolnite izbran del z belo barvo.

06 Sedaj je čas, da dodamo ozadje in ga osenčimo na robovih, kjer je svetloba slabša. Iz estetskih razlogov smo s pomočjo ukaza **Hue → Saturation** spremenili barvo spodnjih črk. Naslednji korak je, da naredimo napis podoben žarnici - to dosežemo tako, da ga potemnimo z ukazom **Burn** (nastavljen na **Midtones**) in sicer na mestih, kjer je močno zvit.

07 Sij ustvarimo na novi plasti, za pravkar ustvarjeno plastjo. Najprej izberite piksle, kot je opisano pod korakom 5, nato držite **[Shift]+[Alt]** ter s pomočjo orodja **Marquee** omejite izbiro samo na zgornji napis. Na izbiri uporabite **Feather** (mi smo uporabili osem točk) in ga zapolnite z barvo neonske žarnice. Enako storite s spodnjim napisom.

08 Zadnji korak je dodajanje podrobnosti. Na novi plasti smo narisali žice ter jih osenčili. Na ločeni plasti smo ustvarili držaj, s katerim je napis pritrjen na steno ter ga nato kopirali na vsako posebno črko ter ga obrnili tako, da smo ustvarili občutek, da drži celoten neonski napis.

sveže novice
SMS nagradni kvizi
nakupi prek interneta
koristne informacije
nagradne igre
zabava

EON

→VIJAKI&ZOBNIKI

→PRIHRANITE ČAS

Nasveti za rešitev pred stresom

Ustvarite nove plasti za dodajanje senc in ne rišite na originalne plasti; združite plasti s sencami s ciljnimi plastmi, da omejite učinek samo na to plast.

→KLIKNITE SEM...

Želite več? Nahranite se na internetu

www.howtocheatinphotoshop.com

www.adobe.co.uk

www.planetphotoshop.com

→ALTERNATIVNI PROGRAMI

Drugi programi, ki opravijo podobno delo

- **PSP 7: 30.000 SIT**
- **Photoshop Elements: 20.000 SIT**

BLIŽNJICE

NAJBOLJŠI NASVETI

Uporabni nasveti, s pomočjo katerih boste iz *Photoshopa* iztisnili kar največ.

>Če plast nastavite na način **Hard Light**, lahko sence ustvarite z veliko več kreativne svobode. **Hard Light** je bolj fleksibilen kot **Multiply** in svetlim barvam omogoča simuliranje sija, temnim barvam pa prepusti delo senčenja.

>Tehniko, ki smo jo uporabili za mehčanje robov napisa, je izumil guru *Photoshopa* Kai Krause, še preden je ustvaril dodatke *Kai's Power Tools*. Zadevo je uporabil predvsem za čiščenje izmaličenih napisov, kot so npr. logotipi, prispeli po faksu, vendar je zadeva uporabna tudi za zaokroževanje teksta, lahko pa jo uporabimo tudi za dodajanje mehkih robov na obrobe s trdimi koti.

Umakni se, MP3

>>Ogg zmanjša datoteke, vendar so te boljše kakovosti, kot MP3.

Ker je Ogg Vorbis boljša tehnologija za spletno glasbo.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?

- →Namestili program *OggDrop*
- →Zakodirali datoteke OGG
- →Poslušali skladbe OGG z Winampom

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

Z Oggom pretvorite le nekompresirane datoteke, kot so npr. WAV-i.

MP3 je stara novica. Izza vogala se kotali nova zvočna tehnologija in njeno ime je Ogg Vorbis. Tako kot MP3, je tudi Ogg Vorbis avdio kodek, ki kompresira zvočne datoteke na bolj sprejemljivo velikost. Vendar pa je MP3 sedaj že star 10 let, Ogg Vorbis, ki je nova tehnologija, pa ima dve veliki prednosti pred svojim starajočim se tekmecem.

Prvič, Ogg deluje bolje kot MP3. Oba formata uporabljata model kompresiranja z izgubo, kar pomeni, da zmanjšata velikost datotek na ta način, da odstranita številne zvočne informacije, ki jih vaša ušesa sploh ne zaznajo. Ogg uporablja novejše tehnike kompresije in tako zmanjša datoteke tako, da so manjše, vendar boljše kakovosti od MP3.

Drugič, MP3 je tehnologija, ki jo je patentiral nemški inštitut Fraunhofer, kar pomeni da pobirajo tantieme od vseh razvijalcev strojne in programske opreme za opredvajanje in obdelavo MP3. Doslej programski predvajalniki MP3 sicer niso bili obremenjeni s stroški, vendar so pri Fraunhoferju v svoje pogodbe dodali klavzulo, zaradi katere bodo kmalu pričeli zaračunavati tudi njim. To bi lahko bil začetek konca brezplačnim programom za predvajanje MP3.

Ogg pa je, po drugi strani, popolnoma odprta koda, ki jo je zadnjih nekaj let razvijala neprofitna organizacija Xiph. To pomeni, da z njo nikoli ne bodo povezani nikakršni stroški, tako da boste svoje datoteke OGG lahko predvajali brezskrbno in brezplačno.. **PCF**

ŠE VEČ JIH JE...

TEKMECI

Ogg Vorbis ni edini tekmec MP3-jem. Tukaj so tudi MP3Pro, Advanced Audio Coding (AAC) in Windows Media Audio (WMA). Z Windows Media 9 obljublja Microsoft 20 % izboljšanje v kakovosti datotek WMA. Vsi omenjeni formati ponujajo boljšo tehniko kompresije od originalnega formata, vendar so vse tehnologije v lasti različnih podjetij. Ogg Vorbis je edini kodek z odprto kodo ta hip, ki ponuja podobno kompresijo in primerno kakovost zvoka. In natanko zaradi tega je tako obetaven.

KAJ POTREBUJETE?

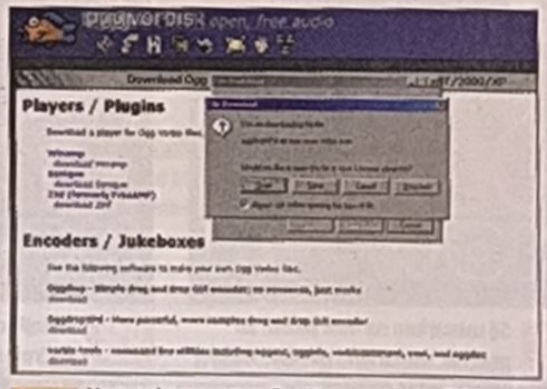
OGG ORODJA

Zadeva, zaradi katere je Ogg Vorbis trenutno uspešen, je podpora drugih proizvajalcev. V tem trenutku niti *RealPlayer* niti *Windows Media Player* ne znata predvajati datotek OGG, čeprav Real že dela na tem. Na srečo pa precejšnje število programov (ki se nadalje veča) podpira tovrstne datoteke. Skočite na **www.vorbis.com**, kjer boste našli zajetno število predvajalnikov, kodirtnikov in orodij za zajemanje datotek OGG. Najboljše najdete tudi na tokratnih PCFormatovih diskih.

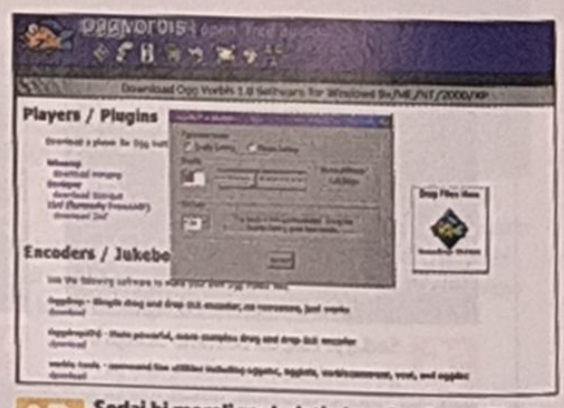
Največja težava za Ogg pa je kljub temu strojna podpora. Na tržišču se že nahaja ogromno število predvajalnikov MP3, v trenutku zaključka redakcije pa niti eden med njimi ne podpira datotek OGG. Vendar spletna stran Ogg Vorbisa trdi, da bi naj proizvajalca Frontier Labs in iRiver v svojih predvajalnikih kmalu pričela ponujati podporo datotekam OGG.

>>DOŽIVITE VEČKRATNE ORGAZME!

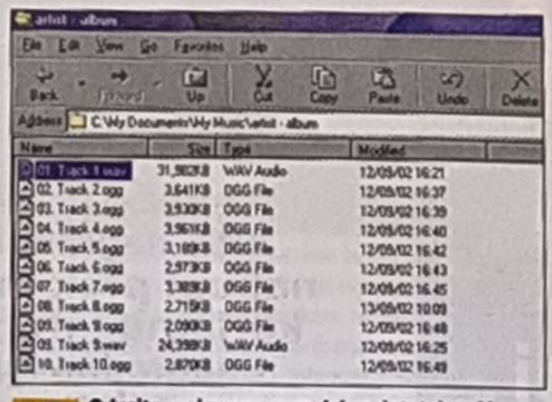
Kodiranje Ogg datotek je preprosto – le potegnite za zvočno odličnost.



01 Namestite program *OggDrop* z našega diska - lahko se odločite za osnovno različico ali naprednejšo *OggDropXPD*. Obe delujeta dobro, zato lahko pričnete z osnovno različico.



02 Sedaj bi morali zagledati okno *OggDrop*. Kliknite nanj z desnim gumbom, da določite parameter kodiranja. Ogg uporablja kakovostno lestvico med 1 in 10. Nastavitev 4 je primerljiva 128 Kbps kakovosti datotek MP3.



03 Odprite svoj program za delo z datotekami in poiščite zvočno datoteko, ki jo želite kodirati. Potegnite jo v okno *OggDrop*. Zadeva bo tako kodirana, nova datoteka pa shranjena v isti imenik, vendar v formatu OGG.

04 In to je to. Pravkar ste kodirali svojo prvo skladbo v formatu Ogg Vorbis. Sedaj ji morate le prisluhniti - na naših diskih se nahaja tudi različica programa *WinAmp*, s katerim lahko predvajate datoteke OGG.

Razkrijte tablični PC

Pisalo v roke in se kar privadite novemu načinu dela z Windows

Svoj notesnik sicer lahko vzamete s seboj, ko zapustite mizo, vendar ga le s težavo uporabljate, če ne sedite. Tablični PC-ji so ustvarjeni tako, da jih držite v eni roki, na zaslon pa pišete s pomočjo pisala, tako da jih lahko uporabljate stoje, leže, stisnjeni na sedežu vlaka ali avtobusa ali kjer koli drugje.

Prepoznavanje pisave nas je pozitivno presenetilo, čeravno se je po prvotnem navdušenju (pričakovano) pokazalo, da zadeva veliko bolje prepoznava angleški tekst kakor slovenskega. Dobra novica je, da lahko pišete z digitalnim črnilom, tako da vam bo napisano besedilo vzelo veliko manj prostora kakor slikovna datoteka – prav tako pa jo lahko preiščete. Dobite tudi koleščck za premikanje po zaslonu ali smerne tipke, ter posebne gumbe za funkcije, ki jih je težko doseči brez tipkovnice (kot je npr. kombinacija tipk Ctrl+Alt+Del).

Večina naprav se ponaša z 10,4-palčnimi zasloni, zaradi česar ostajajo precej lahki (okrog 1,5 kg). Procesorji so spodobni – od 800 MHz do 1,3 GHz – vendar ne vrhunski. Cena od 500 do 700 tisočakov je zelo zasoljena, četudi prihajajo zadeve z vgrajenim brezžičnim omrežjem. Istočasno pa je potrebno priznati, da so Windows XP Tablet Edition najboljši operacijski sistem za računalništvo s pisalom.

PCF

>>VZEMITE TABLETO

Kaj je tako dobrega na tabličnih PC-jih? No, če že sprašujete...

JOURNAL
Pišite z lastno pisavo; Journal jo ohrani kot digitalno črnilo, ki ga lahko nato spremenite v tekst.

BERITE NA ZASLONU
Tablični PC je kot ustvarjen za branje revij ali e-knjig; na zaslon spravite celotno stran A4.

DODAJTE OPOMBE
Svoje beležke lahko načečkate na stvari, ki jih berete.

ODPRITE VNOSNI ZASLON
Kliknite tukaj, da odprete zaslon za vnos - ali pa hitro premaknite pisalo z ene na drugo stran.

VNOSNI ZASLON
Če ne uporabljate Write Anywhere ali Journala, boste pisali semkaj.

PREPOZNAVA PISAVE
Sicer ni tako hitra kot tipkanje, pa tudi slovenskih besed ne prepoznava najbolje, vendar lahko pišete neposredno v Word.

BLIŽNJICE
Bližnjice lahko prikažete na levi ali desni ali pa jih popolnoma izklopite.

NASTAVITVE ZA PISALO IN TABLICO
Z udarcem lahko spremenite funkcije delovanja gumbov, orodja in delovanje pisala.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

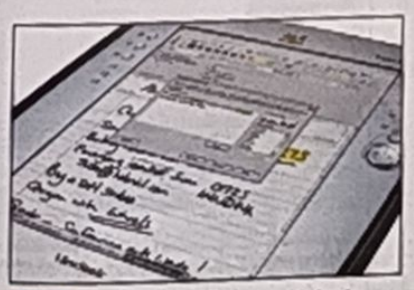
→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Razkrili digitalno črnilo
- →Se poučili o gestah
- →Spremenili tablične gumbe in vnosni zaslon

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

"Natisnite" katero koli datoteko v Journal in nanjo si lahko delate beležke.

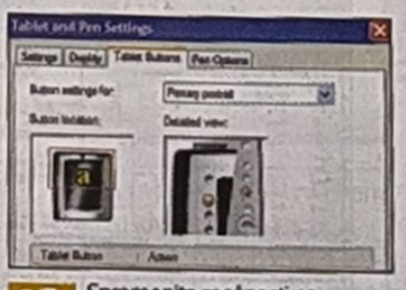
>>PREPROSTO SE POGOLTNE

Štirje razlogi, zaradi katerih so tablični PC-ji tako raznoliki.

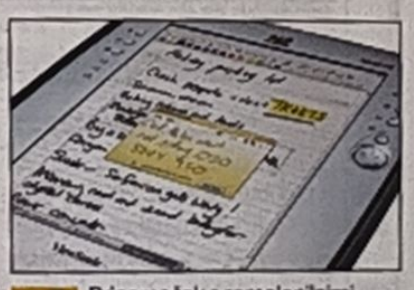


01 Journal je odličen za delanje zapiskov. Kot pisalo in papir, vendar brez papirja. Svoje zapiske vedno nosite s seboj, lahko jih hitro preiščete in jih celo spremenite v natipkan tekst ali pošljete po elektronski pošti.

02 Če želite prepoznavo vaše pisave, pišite v vnosni zaslon ali vklopite "Write Anywhere" ter pišite neposredno na datoteke; črta prikazuje mejo področja za prepoznavanje.



03 Spremenite možnosti na tabličnih gumbih za zagon programov ali lažjo navigacijo po Windows brez tipkovnice. Tudi pisala ne boste vedno potrebovali.



04 Pripomoček s samolepilnimi sporočili je preprost, a učinkovit; deluje kot pisanje na resnične listke Post-It, s to razliko, da lahko svoje napisane stvari prenesete v Journal ali druge aplikacije.

Popolna pisarna

MS Office je sicer standard na področju pisarniških aplikacij, ampak ali ste prepričani, da morate za tovrstni program odšteti toliko denarja?

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- **→Spoznali *OpenOffice.org***
- **→Pričeli z delom v Writerju**
- **→Pridobili nasvete za lažje delo**

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

Med tipkanjem se navadite sproti udrihati po bližnjici za shranjevanje, Ctrl+S. To ne velja samo za OpenOffice, saj vas lahko reši pred izgubo živcev ali čim hujšim.

OpenOffice.org je vsekakor ena pomembnejših novic zadnjega leta na področju programske opreme za poslovno uporabo. Pisarniški paket, ki je združljiv s trenutnim industrijskim standardom in ki omogoča večino njegovih funkcij, prihaja z eno pomembno razliko – gre za projekt odprte kode, kar pomeni da je tako za poslovno, kakor tudi za domačo uporabo, povsem brezplačen. Dodajmo temu še dejstvo, da je od sejma InterInfos 2002 na voljo tudi slovenska različica in lahko se z razlogom vprašate, ali je upravičeno tudi naprej del svojega proračuna trošiti na *Office* in njegove nadgradnje.

OpenOffice.org torej podpira zapis Wordovih, Excelovih in PowerPointovih dokumentov, vendar se je doslej izkazalo, da uporabniki neradi zapustijo nekaj, česar so vajeni in kar že dolga leta uporabljajo. Večina uporabnikov Offica še vedno nekako ne verjame, da lahko kar koli zamenja to aplikacijo, še posebej ne nekaj, kar je brezplačno. Kljub temu se številna podjetja že odločajo za ta korak in tudi mi vas bomo v naših vodičih prepričati v nasprotno – OpenOffice.org vam omogoča postavitev zmogljive navidezne pisarne povsem brezplačno – vsaj kar zadeva programsko opremo.

Prvi del našega vodiča se osredotoča na uporabo urejevalnika besedila (Writer), prinašamo pa vam tudi nasvete, ki jih boste lahko uporabili tudi, če ostajate zvesti Microsoftovemu paketu. V naslednjih dveh številkah si bomo ogledali še programa za delo s preglednicami (Calc) in izdelovanje predstavitev (Impress) ter aplikacijo za delo z vektorsko grafiko (Draw). Peta komponenta paketa je zmogljiv urejevalnik matematičnih formul Math.

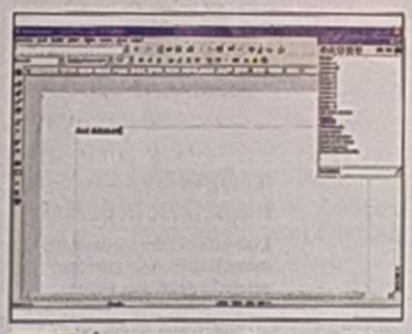
PCF

NA DISKU

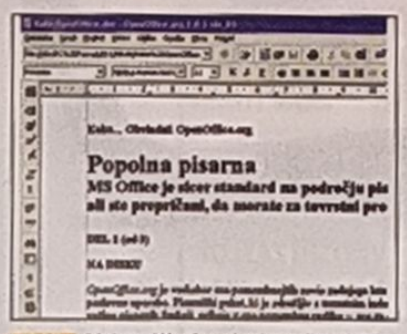
DEL 1

>>POČUTITE SE KOT DOMA

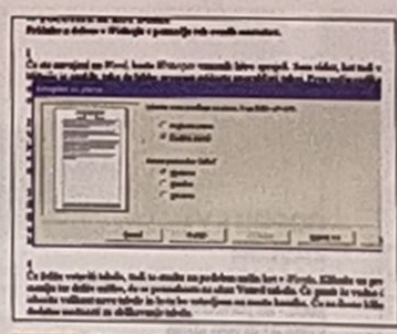
Pričnite z delom v *Writerju* s pomočjo teh osmih nasvetov.



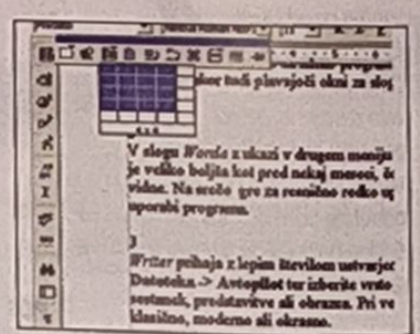
01 Če ste navajeni na *Word*, boste *Writerjev* vmesnik hitro sprejeli. Sam videz in večina funkcij ter bližnjic je enakih, tako da lahko program pričnete uporabljati takoj. Prva večja razlika je meni na levi strani zaslona, kakor tudi plavajoči okni za sloge in krmar. Besedilo lahko pričnete vpisovati v uokvirjeno območje.



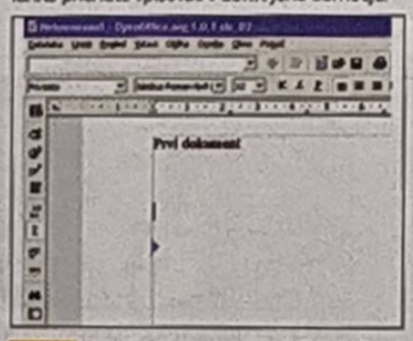
02 V slogu *Worda* z ukazi meniju zgoraj urejate nastavitve besedila. Združljivost zapisa je veliko boljša kot pred nekaj meseci, čeravno še ni 100 % in bodo manjše razlike vidne. Na srečo gre za resnično redko uporabljane funkcije, tako da vas to ne bi smelo motiti pri vsakdanji uporabi programa.



03 *Writer* prihaja z lepim številom ustvarjenih predlog. Kliknite na **Datoteka →Avtopilot** ter izberite vrsto dokumenta; od pisma do faksa, okrožnice, dnevnega reda za sestanek, predstavitve ali obrazca. Pri večini omenjenih dokumentov so vam na voljo še podizbire, kot so klasično, moderno ali okrasno.

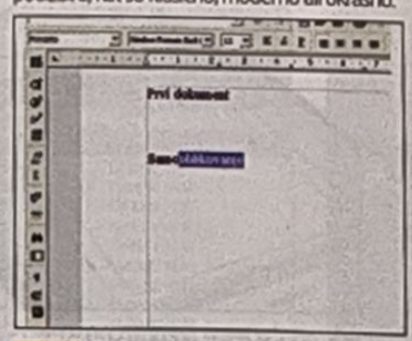


04 Če želite vstaviti tabelo, kliknite na prvo ikono v levem meniju ter držite miško, da se premaknete na ukaz **Vstavi tabelo.** Gumb držite in preprosto izberite velikost nove tabele in le-ta bo vstavljena na mesto kazalca. Če na ikono kliknete z miško, dobite dodatne možnosti za oblikovanje tabele.

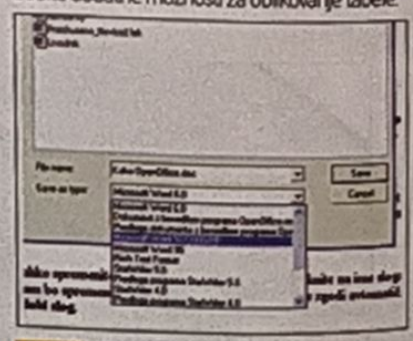


05 V kolikor želite pustiti nekaj praznih vrstic, lahko to storite s pritiski na **Enter** in preslednico, vendar obstaja bolj elegantnen način. V levem meniju vklopite **Neposredna kazalka vključena/izključena** in kliknite na kateri koli del dokumenta, da prestavite kazalko na to mesto in tam pričnete tipkati.

06 Nastavitve strani nastavljate s pomočjo okna s slogi (**F11**). Kliknite na četrti gumb v prvi vrsti ter izberite Privzeto, nato pa s klikom ne desni gumb miške izberite spremeni. Znašli se boste v pogovornem oknu, v katerem lahko spreminjate številne nastavitve izgleda in oblikovanja posamezne strani.



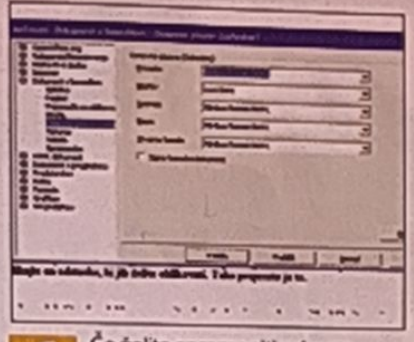
07 *Writer* ponuja številne možnosti samodejnega urejanja teksta. Dobili smo možnost samodejnega zaključevanja besed – med tipkanjem vam program predlaga dokončanje besede, ki jo sprejmete s pritiskom na **Enter**. Funkcijo lahko izključite v meniju **Orodja → Samopopravljanje /Samooblikovanje**.



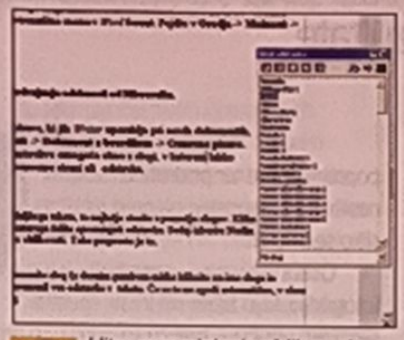
08 *Writer* privzeto shranjuje v lastnem formatu , a ker boste želeli ostati združljivi s svetom, izberite enega *Wordovih* formatov. Privzeto nastavitev formata spremenite tako, da bo vedno samodejno snemal v *Wordov* format. Pojdite v **Orodja → Možnosti → Nalaganje/Shranjevanje → Splošno.**

>>ZBOGOM, WORD?

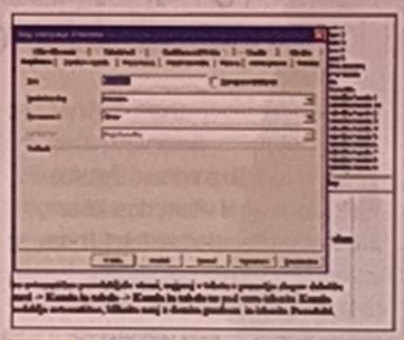
Nasveti, ki vam lahko pomagajo pri odvajanju odvisnosti od Microsofta.



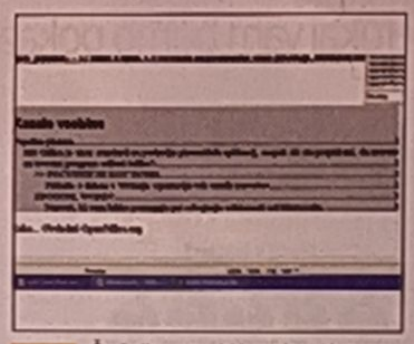
1 Če želite spremeniti privzete pisave, ki jih Writer uporablja v novih dokumentih, kliknite na **Orodja -> Možnosti -> Dokument z besedilom -> Osnovne pisave.** Seveda pa vam podrobnejše nastavitve omogoča okno s slogi, v katerem lahko spremenite oblikovanje za posamezne strani ali odstavke.



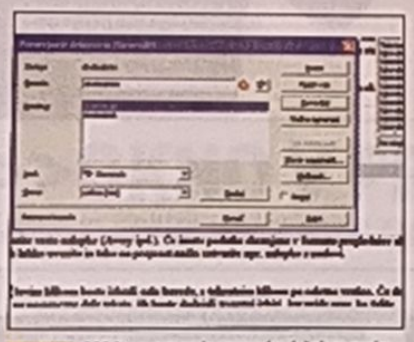
2 Hitro spreminjanje oblikovanja daljšega teksta boste izvedli s pomočjo slogov. Kliknite na prvo ikono v oknu **Slogi** ter izberite slog, v katerega želite spreminjati odstavke. Sedaj izberite **Način zapolnitve in nato kl**ikajte na odstavke, ki jih želite oblikovati. Tako preprosto je to.



3 Ko odstavkom določite slog, lahko spremenite slog (z desnim gumbom miške kliknite na ime sloga in izberete **Spremeni...**) in program bo spremenil vse odstavke v besedilu. Če se to ne zgodi samodejno, v oknu s slogi kliknite na ikono **Posodobi slog.**

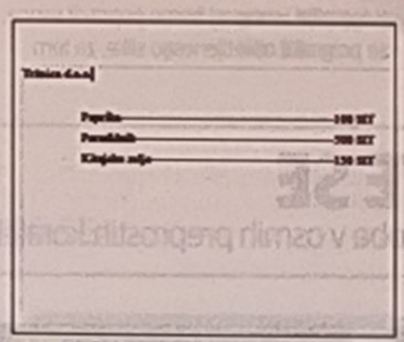


4 Če želite vstaviti kazalo, ki bo samodejno posodabljalo strani, najprej v besedilu s pomočjo slogov določite naslove. Nato kliknite na **Vstavi -> Kazala in tabele -> Kazala in tabele** ter pod vrsto izberite **Kazalo vsebine. Če se kazalo ne** posodablja samodejno, kliknite nanj z desnim gumbom in izberite **Posodobi.**

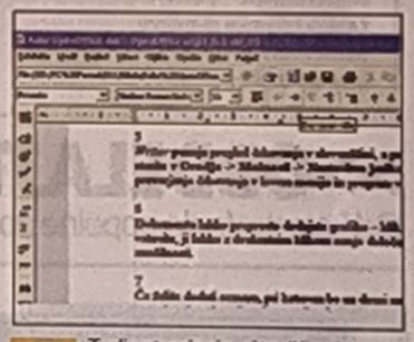


5 Writer ponuja pregled črkovanja v slovenščini, a morate pred prvo uporabo vklopiti slovenski slovar. To storite v **Orodja -> Možnosti -> Nastavitve jezika -> Pripomočki za pisanje.** Sedaj kliknite na ikono za preverjanje črkovanja v levem meniju in program vam bo ponudil alternative za besede, ki jih ne prepozna.

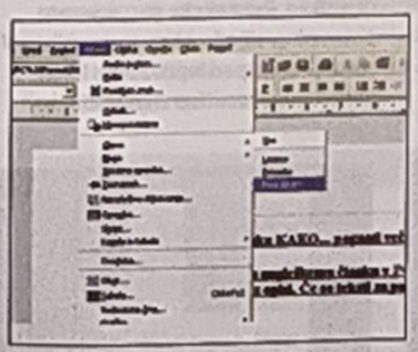
6 Dokumentu lahko preprosto dodajate grafiko – kliknite na **Vstavi -> Grafika -> Iz datoteke...** Ko sliko vstavite, ji lahko z dvakratnim klikom nanjo določate obrobe, oblivanje, postavitev in druge naprednejše značilnosti.



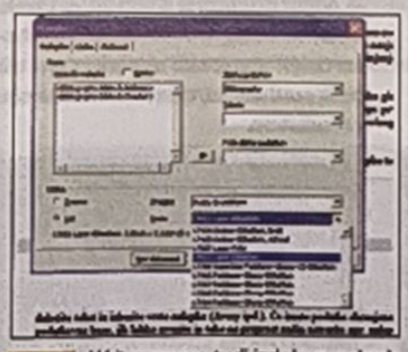
7 Če želite dodati seznam, pri katerem bo na desni navedena vrednost za posamezno vrstico, lahko programu naročite, naj vrednosti postavi na ista mesto, vmesni prostor pa zapolni z znaki. Ustvarite nov slog odstavka ter pod zavihkom **Tabulatorji** izberite postavitev vrednosti in znake, ki jih želite uporabiti.



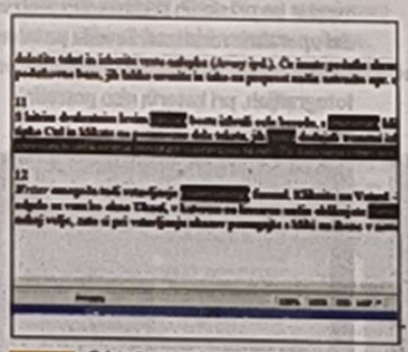
8 Tudi ustvarjanje oštevilčenih seznamov poteka na brihten način. V zgornjem meniju kliknite na ikono za **Številčenje** in prikazala se bo nova ikona v obliki trikotnika. Kliknite nanjo in dobili boste nov meni z dodatnimi možnostmi za oblikovanje oštevilčenih seznamov, kot je spreminjanje ravni, premikanje točk ipd.



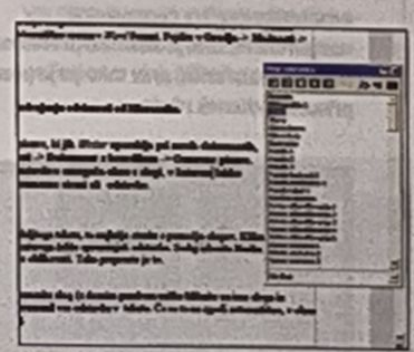
9 Če želite imeti na prvi strani drugačno glavo kot drugod (ali drugačno obliko glave in noge na levih in desnih straneh), najprej s pomočjo slogov stranem določite oblikovanje (npr. prva, leva/desna), nakar boste po kliku na **Vstavi -> Glava/noga** dobili možnost vstavljati drugačno glavo/nogo za posamezne strani.



10 *Writer* zmore tudi izdelavo nalepk – kliknite na **Datoteka -> Nova -> Nalepke** ter v pogovornem oknu določite besedilo in izberite vrsto nalepke (Avery ipd.). Če imate podatke shranjene v formatu preglednice ali podatkovne baze, jih lahko uvozite in tako na preprost način ustvarite npr. nalepke z naslovi.



11 S hitrim dvakratnim levim klikom boste izbrali celo besedo, s trikratnim klikom pa celotno vrstico. Če držite tipko Ctrl in klikate na posamezne dele besedila, jih boste dodajali trenutni izbiri, kar pride prav, ko želite spremeniti oblikovanje številnim odstavkom hkrati. Za dodajanje izbiri poskusite držati tudi tipko Shift.



12 *Writer* omogoča tudi vstavljanje matematičnih formul. Kliknite na **Vstavi -> Predmet -> Formula** in odprlo se vam bo okno **Ukazi,** v katerem na linearen način oblikujete formulo. Za priučitev je sicer potrebno nekaj volje, zato si pri vstavljanju ukazov pomagajte s kliki na ikone v novem meniju **Izbor.**

Popravite fotografije

Ste razočarani nad kakovostjo fotografij, ki jih natisnete neposredno s pomnilniške kartice? Tukaj vam bomo pokazali, kako popraviti slabe rezultate.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s tem vodičem?
- →Popravili ostvetlitev slike
- →Popravili barve
- →Pripravili sliko za tisk

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

Če ne zaupate preveč svojemu znanju, pred obdelavo slike kopirajte osnovno plast – v oknu Layers z desnim gumbom miške kliknite na sliko ter izberite Duplicate Layer.

Ena največjih prednosti digitalne fotografije je v tem, da si lahko fotografije ogledate takoj, ko so ustvarjene. Če z rezultatom niste zadovoljni, preprosto ponovite postopek. Vendar to ni vedno možno – pa tudi če bi bilo, je praktično vsako fotografijo mogoče izboljšati z naprednimi funkcijami večine grafičnih programov.

Na naših diskih najdete preizkusno različico odličnega Photoshop Elements 2.0, ki vam za zares ugodno ceno omogoča funkcije, kakršne smo doslej videvali v dragih grafičnih programih. V prvem delu vodiča vas bomo popeljali skozi pet osnovnih korakov obdelave fotografije – najprej bomo popravili sence, se poigrali z osvetljenostjo slike, za tem popravili barve ter podrobno nastavili nasičenost, naposled pa pred izpisom sliko še izostrili.

Osebno bi vam svetovali, da vsako fotografijo, ki jo želite obdržati, spustite skozi teh pet faz – tudi če se potrudite pri vsakem koraku, vam proces ne bi smel vzeti več, kot nekaj minut za vsako fotografijo, vsekakor pa se boste strinjali, da je razlika več kot očitna. **PCF**

NA DISKU

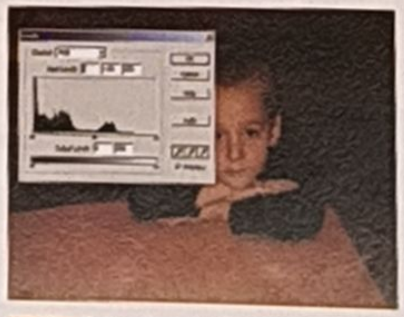
DEL 123

>>OBDELAJTE SE

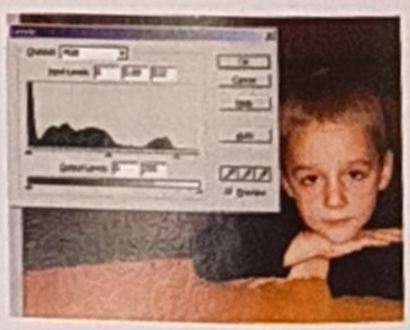
Od katastrofe do popolne podobe v osmih preprostih korakih.

01 Neobdelana fotografija, ki smo jo prenesli s kamere. Ustvarjena je brez bliskavice in z nepravilnimi nastavitvami, zato je nekoliko pretemna, barve so neizrazite, prav tako pa je preveč prisoten odtenek rdeče.

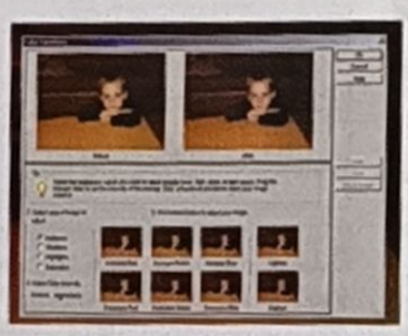
02 *Photoshop Elements* vsebujejo ukaz **Enhance → Auto Contrast**, vendar bo pri slabih slikah redko proizvedel uporabne rezultate. Seveda pa lahko zadevo vedno preizkusite, še posebej pri fotografijah, pri katerih niso potrebni koreniti posegi.



03 Zatorej se odločimo za ročno popravljanje – odprite **Enhance → Adjust Brightness/Contrast → Levels**. "Hribi" na histogramu se nahajajo predvsem na levi strani, zato povlecite desni trikotnik proti sredini, dokler niste zadovoljni z rezultatom.



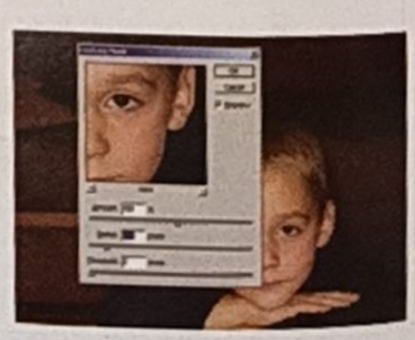
04 V istem oknu s pomočjo srednjega trikotnika sliko potemnimo ali osvetlimo. Premaknite ga v desno za potemnitev slike in v levo za osvetlitev. V spodnje okno pod **Input Levels** lahko vnesete tudi številčne vrednosti.



05 Tudi barve lahko popravimo samodejno, a ker želimo boljši nadzor, odpremo **Enhance → Adjust colour → Colour Variations** ter izberemo "midtone". Zmanjšamo **Colour intensity** ter enkrat kliknemo na **Decrease Red**.

06 Barve lahko izboljšamo na še en način – odprite **Enhance → Adjust Colour → Hue/Saturation** ter trikotnik pod **Saturation** pomaknite nekoliko v desno, po potrebi pa nastavite **Hue**. Slika se spreminja sproti, da ocenite spremembe.

07 Podobo želimo tudi nekoliko izostriti. To omogočajo štirje filtri, kakršen je recimo **Filter → Sharpen → Sharpen More**. Pri naši fotografiji je žal rezultat preveč agresiven in znova želimo finejše spremembe.



08 Odprite **Filters → Sharpen → Unsharp Mask** ter **Amount** nastavite na 100 %, **Radius** in **Threshold** pa do 2 pikslov oz. se poigrajte z nastavitvami. Rezultat je slika, ki bo tudi natisnjena izgledala takšna, kot smo si jo želeli.

Navidezna resničnost

Poganjajte več operacijskih sistemov brez izbirnika.

V Win XP poganjajte Win 98.

→VIJAKI&Z

→TEŽAVNOSTNA STOPNJA
Vas je dovolj v hlačah?

→POVZETEK
Kaj boste dosegli s trem vodičem?
- **→Ustvarili navidezni PC**
- **→Poganjali ve operacijskih sistemov naenkrat**
- **→Oživili svoje starikave aplikacije**

→PRIHRANITE ČAS
In se rešite stresa

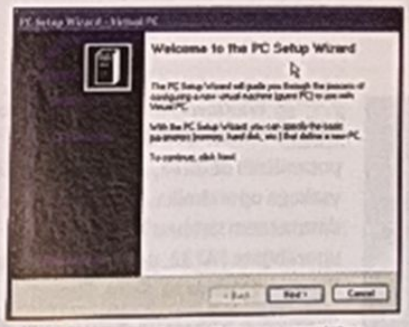
Ustvarite kopijo vašega navideznega trdega diska, tako da vam sistema nikoli več ne bo treba nameščati.

Nalaganje dveh operacijskih sistemov enega ob drugem ponavadi pomeni, da bo treba nekaj žrtvovati. In to nekaj je vaša zdrava pamet: postavljanje več particij in več zagonskih sektorjev ima lahko za posledico, da bo zbujanje računalnika težje kot bujenje neprespanega najstnika. Zato pa namestite *Virtual PC* in že imate računalnik v računalniku, kar pomeni da lahko znotraj Windows XP nalagate starejše različice Windows. To je božja mana, če preigravate stare igre, ki zahtevajo različico Windows, za katero so bile napisane, združljivostni način v XP-jih pa ne deluje vedno. Z *Virtual PC* lahko namestite Win 95/98/ME in starejši sistem poženete v oknu na namizju Windows XP.

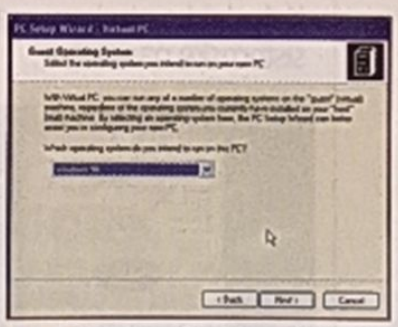
Izvirni namen programa je bil uporabnikom Maca omogočiti poganjanje aplikacij za PC, ustvari pa programski računalnik, ki se vede točno tako, kot prava stvar. Snemite 45-dnevno preizkusno različico iz http://preview.connectix.com/trial/. Če želite Windows 98 nalagati znotraj okna, ustvarite navidezni PC in namestite Windows 98 z izvirnega CD-ja in zagonske diskete. **PCF**

>>OKNO V PRETEKLOST

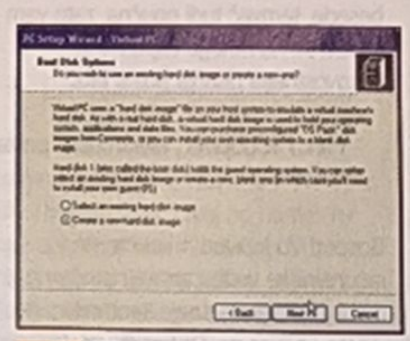
Fantje in dekleta, prosim da zaploskate g. Stabilnežu, Windows 98 SE.



01 Namestite preizkusno različico *Virtual PC*. Prezrite opozorila o nepodpisanih gonilnikih in izberite **Continue Anyway**. Ko boste program prvič zagnali, se bo naložil čarovnik PC Setup Wizard, s katerim boste ustvarili prvi VPC.

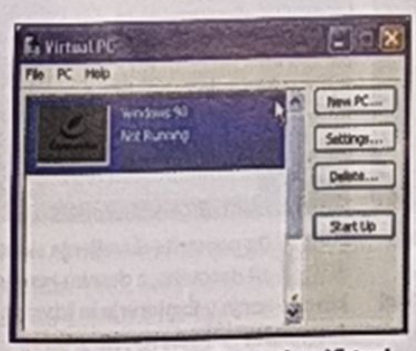


02 Kliknite na **Next** in vnesite ime PC-ja. Poimenujte ga po različici Windows, katero želite namestiti. Izbrali smo Windows 98. Kliknite na **Next**, izberite **Guide Me** in spet kliknite na **Next**. Izberite operacijski sistem.

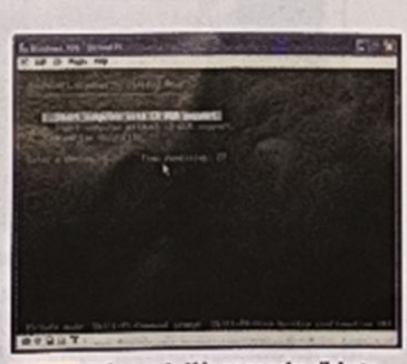


03 Kliknite na **Next** in potrdite izbrano količino pomnilnika. Kliknite na **Next**. Odločite se za izdelavo nove slike diska, saj še nimate nobene. Kliknite na **Next** in potrdite lokacijo slike diska.

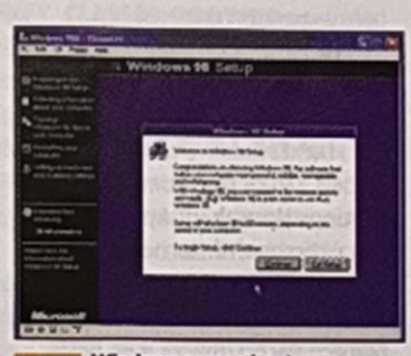
04 Z **Next** boste prikazali povzetek konfiguracije novega PC-ja. Naj vas nikar ne moti velikost slike diska - zavzame le toliko prostora, kot je podatkov v njej. Kliknite na **Finish**.



05 Sedaj vidite glavno okno *Virtual PC*. Kliknite na svoj novi PC in izberite **Start Up**. V disketni pogon vstavite zagonsko disketo Win98. Če se PC noče naložiti iz diskete, kliknite na **PC → Reset**.



06 PC se naloži iz zagonske diskete. Izberite **Start Computer with CD-ROM Support**. V CD-ROM pogon vstavite Windows CD in vtipkajte **E:\setup**, kjer **E:** predstavlja pogon CD-ROM (**D** je namenjen diagnostičnim orodjem).



07 Windows namestite, kot to počnete na fizičnem računalniku. Vnesti morate serijsko številko, izbrati jezik in nastaviti čas, datum in vse ostalo.

08 Ko se namestitev zaključi, novi PC poženete z zagonom *Virtual PC*, izbiro računalnika in klikom na **Start Up**. Programe lahko namestite in poganjate kot običajno.

Vprašajte Boštjana...

Odgovori na vaša vprašanja

Boštjan Uršič

HITRI KVIZ

Do kod seže vaše znanje?

1 Katera različica XP-jev podpira diske GPT?
a) XP Pro
b) 64-bitni XP Pro
c) Nobena

2 Kaj se uporablja za nadzor dostopa do objektov?
a) SACL
b) DACL
c) RACL

3 Kateri enkripcijski standard lahko uporabite na VPN omrežjih z IPSec protokolom?
a) Trojni DRES
b) MD5-CHAP
c) Blowfish

4 V katerem formatu se shranjujejo dnevniki v Windows?
a) .evt
b) .log
c) .txt

5 Katero je standardni protokol za deljenje datotek na omrežjih Unix?
a) CIFS
b) SMB
c) NFS

Odgovori na strani 107.

Pomoč je na voljo tukaj!

Čeprav je Boštjan Dedka Mraza lepo prosil za nov magnetni izvijač, mu je ta pripeljal dve Ukrajinki. Zanimivo, da se bradati Mariborčan sploh ni razburjal.

OPERACIJSKI SISTEM

IZBRISANA BLIŽNJICA

Pozdravljeni. Moja težava sicer ni alarmantna in bom povsem razumel, če se vam ne bo zdela vredna odgovora. Gre namreč za zanimiv zaplet: bližnjica "Show Desktop" v vrstici za hitri zagon se mi je nenadoma izbrisala oziroma je Windows več ne najdejo. Veste, sem že starejši in mi je minimiziranje neštetih oken mukotrpno, vi pa ste mojster in menim, da vam moje vprašanje ne bi smelo delati večjih preglavic. Ah, pa še nekaj, *PC Format* je res super revija, ki ne samo da je informativna v ožjem smislu besede, temveč tudi poučna, zato vam ključem še na mnoga uspešna in kakovostnega pisanja polna leta.

Mirko Vodopivec, elektronska pošta

Gospod Vodopivec, v kolikor ste v računalniške vode zaplavali istočasno z menoj, se najverjetneje spomnite tiste sladke knjižice za ZX Spectrum, Mirko tipka na radirko, polne poučnih nasvetov za začetnike programiranja na Sinclairovem umotvoru. Veste, vse od takrat do ljudi z imenom Mirko čutim neko določeno naklonjenost, zato vam bom z veseljem pomagal.

Bližnjica "Show Desktop" je pravzaprav skripta, ki ji Microsoftovci strokovno pravijo "Windows Explorer Command". Ta bližnjica načeloma prebiva v mapi **Documents and Settings\Uporabnik\Application Data\Microsoft\Internet Explorer\Quick Launch**, imenuje pa se Show Desktop.scf. Pravite, da ste bližnjico fizično izbrisali, zato boste morali ustvariti novo; poženite kateri koli urejevalnik besedila (Beležnica bo zadostovala), odprite nov dokument in vanj vnesite:

```
[Shell]
Command=2
IconFile=explorer.exe,3
[Taskbar]
Command=ToggleDesktop
```

Dokument shranite kot Show Desktop.scf v že omenjeno mapo. Voilá, bližnjica je spet na voljo.

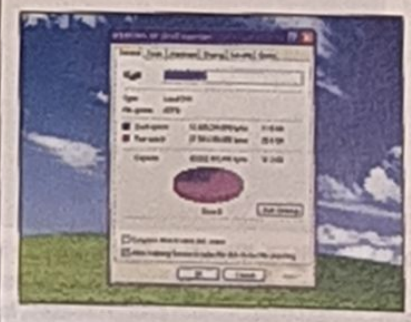
CD-RW

DAO TAO?

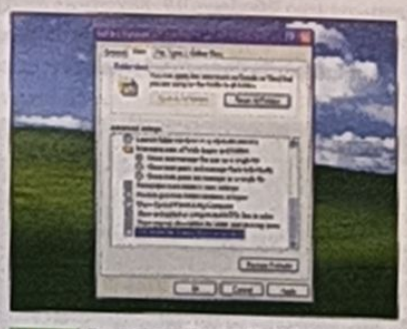
Imam vprašanje, ki mi počasi najeda živce: uporabljam Windows XP in v njem s programom Nero Burning ROM zapisujem CD-je. No, sedaj pa težava: kadar koli zapisujem CD, mi program izpiše "This disc cannot be written in TAO. Do you want to switch to DAO and finalize the disc?" Kaj sploh

>>"ME NE ZANIMA, ŠE VEDNO NE PRIDETE NOTER"

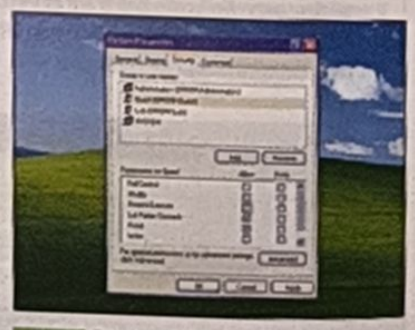
Kako lahko otrokom preprečim da bi spreminjali moje sistemske nastavitve?



01 Windows XP dovoljuje podroben nadzor nad dostopom do posamičnih datotek, map ali pa glede na vsakega uporabnika. To je na voljo le v datotečnem sistemu NTFS in če uporabljate FAT32, morate pretvoriti datotečni sistem na disku. Sistem poženite v Safe Mode With Command Prompt in vtipkajte `convert c: /ds:ntfs` in pritisnite [Enter].



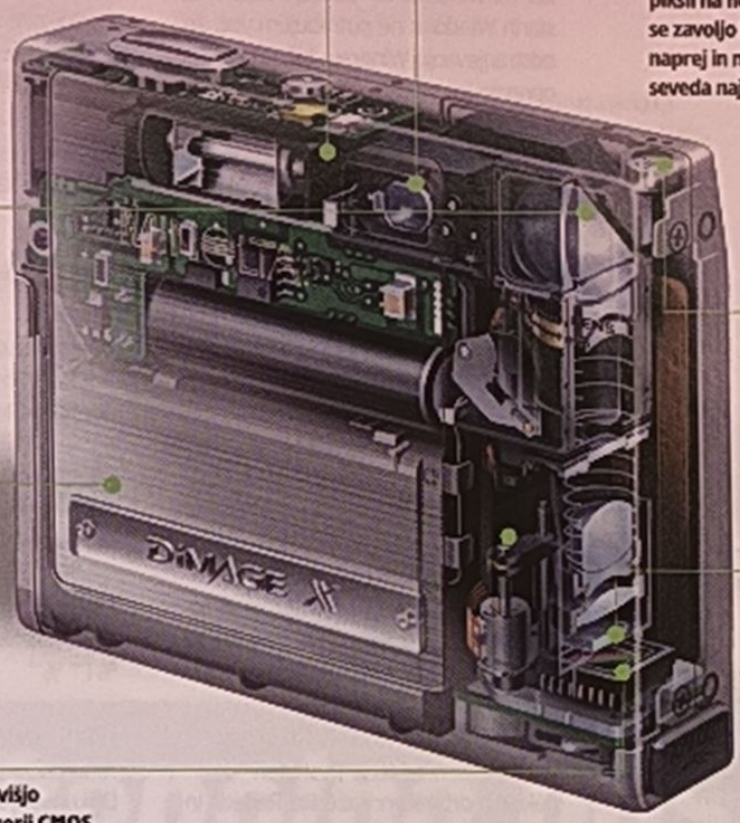
02 Da omogočite jeziček Security v dialogu Folder Properties, morate kliknit na Start → Control Panel → Appearance and Themes → Folder Options → View in izbrišete kljukico pred Use Simple File Sharing (Recommended) v sekciji Advanced. Ponovno odprite Explorer, da potrdite spremembe.



03 Da poostrite dovoljenja za mapo ali datoteko, z desnim gumbom kliknite nanjo v Explorerju in izberite Properties → Security. Na vrhu so navedeni vsi uporabniki in skupine. Izberite in obkljukajte ali prekličite izbiro v okvirčkih Allow, s čimer določite, kaj si lahko privoščijo in česa ne.

>>DIGITAL CAMERA

Pokaži in klikni...



SAMODEJNI TEMPOMAT
Ko lučka preneha utripati, je čas da pogledate "ptičko".

PASIVNI AUTOFOKUS SISTEM
Drugi, manjši slikovni senzor preverja kontrast med stikajočimi se piksli na horizontalnem traku. Fokus se zavoljo boljšega kontrasta pomika naprej in nazaj, običajno pa je seveda najboljši najostrejši fokus.

PRIZMA
Ta vrti sliko na vertikalno postavljene leče, zato je kamera tanjša.

MIKROFON
Uporablja se za snemanje zvočnih sledi v videu.

BATERIJE
Zdržijo dve uri neprekinjenega predvajanja ali 120 posnetkov, odvisno od modela.

FILTRI
Barvni filtri nad vsakim pikslom jih prisilijo, da odgovarjajo eni sami primarni barvi. Algoritmi interpolirajo vrednosti pikslov, ki se stikajo, da se prepreči izguba ločljivosti.

CCD
Slikovni senzor CCD ima višjo ločljivost kot cenejši senzorji CMOS.

pomenita ti dve kratici in kaj mi je storiti?

Dejan, elektronska pošta

Nero je eden najboljših programov za zapisovanje diskov CD-RW/DVD, vendar zahteva nekaj uporabniškega znanja. DAO je kratica za "Disc At Once", gre pa za sistem ko zapisovalec ves medij zapiše naenkrat, ne da bi izključil laser. S tem procesom se na disk zapiše več podatkov, zato je še posebej primeren za kopiranje CD-jev in zapisovanje preko meje (t.i. overburning). Kadarkoli boste poskušali CD zapisati preko meje, vas bo računalnik opozoril, da tega v načinu TAO (Track At Once) tega ne more storiti in najverjetneje se to sporočilo izpisuje prav zato; nanj pa preprosto odgovorite s klikom na Yes.

OPERACIJSKI SISTEM

ASOCIACIJE DATOTEK

Pozdravljeni. Čeprav v vaši reviji prebiram kako kul ter oh in sploh dobri so Windows XP, sam še nekako nisem izbral poguma, da bi nadgradil sistem in še kar naprej vztrajam pri starih dobrih Windows 98 SE. Vendar imam majhno težavo: kadar koli z desnim gumbom miške kliknem na datoteko, ki še nima asociacije z nobenim programom, ne dobim dialoga "Odpri z..." Sistem sem namestil znova, vendar nič ne pomaga. Gre za kakšno strojno težavo? Prosim, odgovorite mi.

quad, elektronska pošta

Quad, bodi brez skrbi, tvoja strojna oprema vsaj v tem primeru deluje povsem normalno, težava je v Windows 98. Ne vem sicer zakaj po namestitvi operacijskega sistema dialog "Odpri z..." ni na voljo, znam pa težavo odpraviti. Torej, potrebovala bova skalpel, retraktor, sterilne gaze... ups, hehe, tole ni *Možganska kirurgija za telebane*, temveč čisto resna rubrika, ki jo piše nekoliko neresen osebek. Torej – **Start → Zaženi...** in v dialog vpišite regedit. Prebijte se do **HKEY_CLASSES_ROOT\Unknown\Shell\openas\command**. Sedaj ustvarite novo Vrednost niza (Default) in v polje vpišite **rundll32.exe shell32.dll,OpenAs_RunDLL %1**. Vrnite se na namizje in pritisnite F5, da spremembe pričnejo učinkovati.

Možno je tudi, da se ta Vrednost niza že nahaja v registru, vendar izgleda takole: `rundll32.exe shell32.dll,OpenAs_RunDLL %1 %2` s čimer Windows dopoveste, da ne želite uporabljati dialoga "Odpri z...".

APZ
ZAKAJ JE PIRATSTVO NAPAČNO?
www.apz-zdruzenje.si
Poiščite odgovor na naslovu: www.apz-zdruzenje.si

FAQ

Multitouch

Tole nima zveze s pornografijo, kajne?
Neposredno ne, čeprav bi nam vsem koristila tipkovnica, ki jo je mogoče upravljati z eno roko. Multitouch je tehnologija, ki tipkovnico združuje z neke vrste velikanskim senzorjem slednim. Za razliko od sledne ploščice (trackpada) na prenosnikih, ki potrebuje prostor, senzor Multitouch leži pod samimi tipkami.

Zakaj pa?
Gre za to, da tipkovnica "vidi" vaše roke in dodatno informacijo o vaših gibih izrabi za ukaze. Sistem naj bi nadomestil bližnjice na tipkovnici in miški z eno samo tipkovnico.

Kaj pa če neprestano izvajate napačne geste?
Ni težav, kajti fizični dotik ni potreben. Če z rokami lebdite nad površino je to čisto dovolj, zato pozabite na utrudljive kombinacije tipk.

Da, te so res utrudljive.
Še več. Geste niso povezane s specifičnimi deli tipkovnice, zato lahko opustite del kalorijske vadbe.

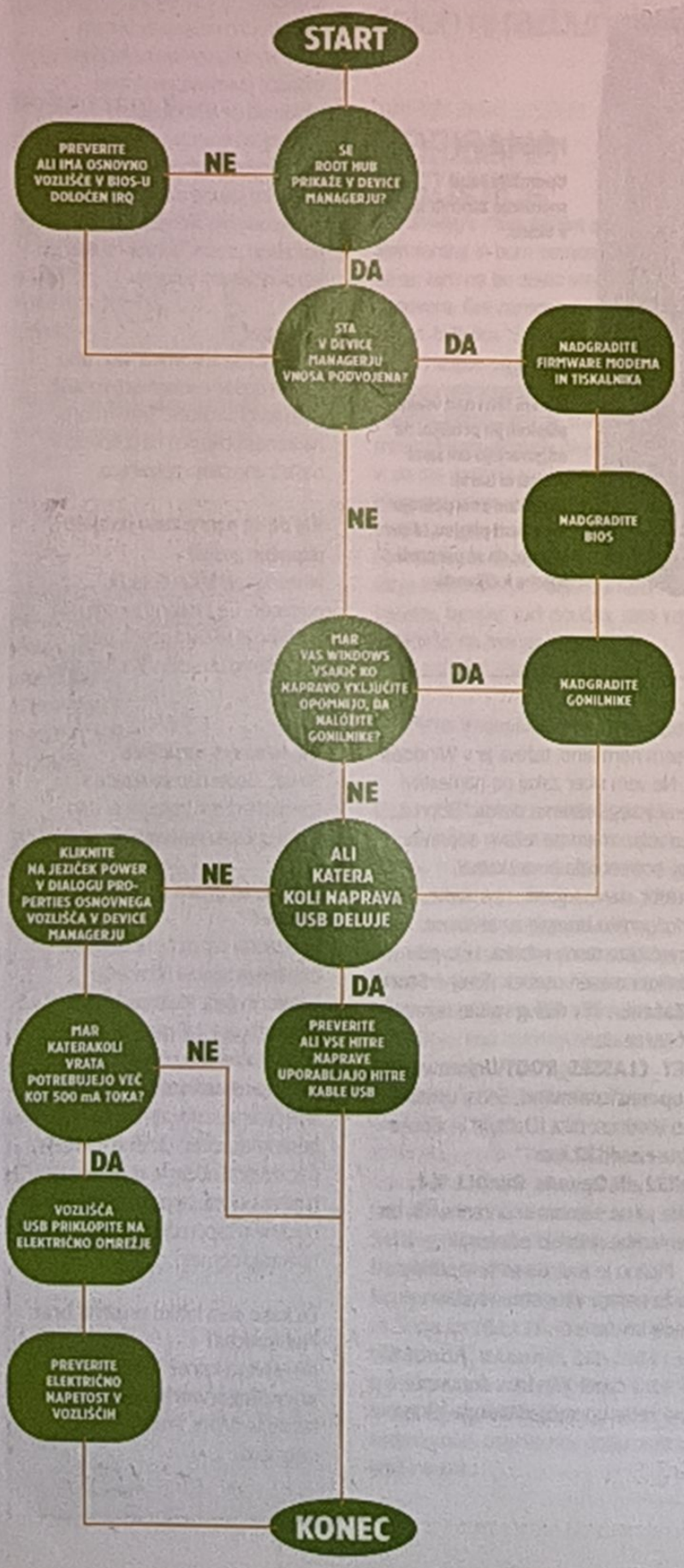
Torej je to prava stvar za lenuhe?
Pravzaprav da, če ne upoštevate miselnega napora ob učenju potrebnih gest. Multitouch lahko prepozna položaj vseh desetih prstov naenkrat, pri tipični gesti pa jih morate naenkrat v določeno smer premakniti vsaj pet. Še huje, geste imajo lahko različne pomene, pač odvisno od tega, ali jih izvajate hitro ali počasi, če pa geste izvajate v obratnem zaporedju, lahko operacijo obrnete.

Le kako sem lahko preživel brez Multitoucha?
Neverjetno, kajne? Pohitite na **www.fingerworks.com** in jo kupite še danes. Preden jih razgrabijo.

PREPUSTITE SE TOKU

Univerzalna serijska bedarija

Q Moje naprave na vodilu USB v Windows XP ne delujejo pravilno.



Namestitev

POLN TRDI DISK

Namesto da bi Windows ME nadgradil v Windows XP, sem se odločil da bom XP-je namestil na ločeno particijo na drugem trdem disku. Windows XP ob namestitvi ustvarijo izbirnik za operacijski sistem, kar je čisto lepo, a ker mi Windows XP delujejo čisto okej, starih Windows ne potrebujem več. Je odstranjevanje Windows ME preprosto opravilo, ali pa moram ponovno formatirati particijo C?

Mare Prešeren, Maribor

Kadarkoli Windows zaznajo, da na disku primanjkuje prostora, prikažejo ustrezno sporočilo. Načeloma je stvar koristna, saj počisti predvsem začasne sistemske in internetne datoteke, ki jih tako ali tako ne potrebujete. No, če vas pa sporočilo že tako moti, ga lahko ukinete na naslednji način: **Start → Zaženi...** in v dialog vpišite cleanmgr.exe. Izberite pogon, na katerem so nameščeni Windows in potrdite izbiro. Izberite jeziček Nastavitve in izključite Če je na disku malo prostora, naj se program za čiščenje diska zažene samodejno. To ponovite na vseh pogonih.

Uporabniki Windows XP lahko storite enako, le da je postopek nekoliko drugačen: zaženite Regedit in odprite **HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Windows\CurrentVersion\Policies\Explorer**. Če še ni ustvarjena DWORD vrednost z imenom `NoLowDiskSpaceChecks`. Dvokliknite nanjo, vnesite vrednost 1 in kliknite na OK.

OPERACIJSKI SISTEM

KAM SO POBEGNILE DATOTEKE?

Pozdravljeni. Imam zanimivo vprašanje, za katerega menim, da bo vzburilo vaše živčne končiče. Uporabljam Windows XP in kadar koli želim zagnati kateri koli program, mi sistem javi napako "File not Found". Težava je v tem, da programa ne morem zagnati niti z dvoklikom na izvršno datoteko in moj računalnik je v tem trenutku povsem neuporaben. Za božjo voljo, pomagajte mi.

Obupanec, elektronska pošta

Ah, težava, ki spremlja nekatere uporabnike vse od Windows 95 in se žal kdaj pa kdaj dogodi tudi v Windows XP. Težava se namreč skriva v registru, saj se v ključu **HKEY_CLASSES_ROOT\exefile\shell\open\command** nahaja napačna vrednost. Ker seveda ne morete pognati niti urejevalnika registra, se bomo težave lotili drugače. Programov sicer ne morete zagnati direktno, poženete pa jih če kliknete na datoteko, ki jo drugače program odpira. Dvokliknite na katero koli tekstovno datoteko in odprl se bo Notepad (oziroma kak drug urejevalnik besedila). V njem ustvarite dokument z naslednjo vsebino (res močno upam da bo tole prišlo v tiskarno brez napak):

```
[Version]
Signature="$Chicago$"

[DefaultInstall.NT]
AddReg=Fix
RenFiles=Ren_rundll

[DefaultInstall]
AddReg=Fix
RenFiles=Ren_rundll

[Fix]
HKCR,exefile\shell\open\command,,0,""
%1" %*"

[Ren_rundll]
rundll32.exe,run32.exe
```

Dokument shranite na namizje kot popravek.inf. Sedaj na namizju z

Petekobpetih

Preverili smo kako je kaj za aktivacijo Windows XP preko telefona
Klicali smo Microsoft Slovenija (01) 585 34 49
Strošek Telefonski impulz
Dolžina klica 3 min

Vsi verno, da je potrebno Windows XP v roku 30 dni po namestitvi aktivirati, to pa lahko storite na dva načina: preko interneta ali pa pokličete Microsoftovo številko za tehnično podporo. Večkrat se je že zgodilo, da je bil Microsoftov spletni strežnik za aktivacijo nedosegljiv, zato vam preostane le pot telefonskega klica. Zelo presenečeni smo bili, da postopek poteka povsem gladko in da od uporabnika zahteva minimalen napor. Edina slabost sistema pri nas je, da boste na pričetek postopka včasih čakali kar dolgo, saj smo dobili vtis, da na aktivacijah dela le ena oseba.

Rešeni problem: da
Prijaznost: ★★★★★
Učinkovitost: ★★★★★
Tehnično znanje: ★★★★★
Skupaj: ★★★★★

desnim miškinim gumbom kliknite na pravkar ustvarjeno datoteko in izberite Install. Popravek bi moral delovati takoj.

PROCESORJI

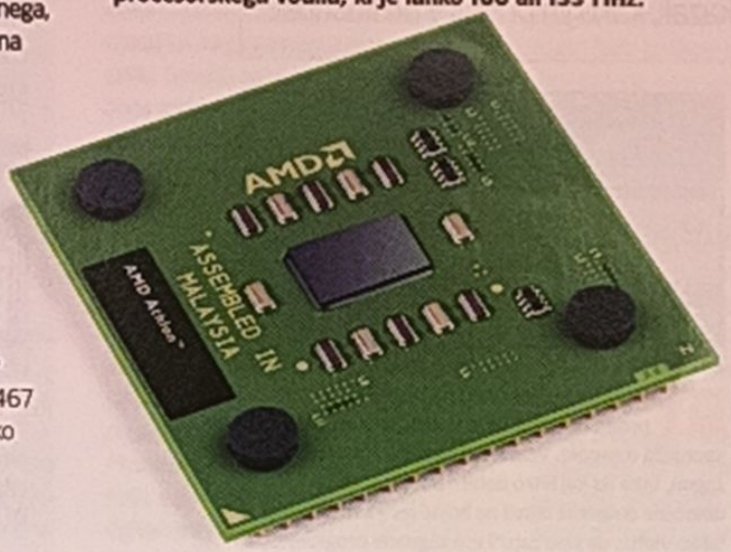
MAR JE MOJ ATHLON PIJAN?

Pozdravljeni. Sem reden bralec vaše revije in sem navdušen nad moderno tehniko, čeprav moram priznati da je še ne obvladam povsem. Pred nekaj meseci sem si omislil Athlona XP 1700+ in do pred kratkim ga je računalnik tudi prepoznal kot takšnega, sedaj pa mi prijavi, da imam Athlona 1100. V čem je težava?

Ivo, elektronska pošta

Ah, klasična napaka, ki nastane zavoljo napačnih nastavitev v BIOS-u. Kot verjetno veste, na takt procesorja vplivata takt procesorskega vodila in pomnoževalnik takta. Athlon XP 1700+ teče z resničnim taktom 1.467 MHz in če upoštevamo procesorsko delitveno tabelo, dobimo formulo **pomnoževalnik x takt procesorskega vodila = takt procesorja**. V našem primeru je enačba naslednja: **11 x 133 = 1.467 MHz**. Toda Athlon XP lahko deluje tudi na enakem taktu vodila kot prejšnja generacija Athlonov, torej 100 MHz in v tem primeru je enačba **11 x 100 = 1.100 MHz**. Vse kar morate storiti je, da se odpravite v BIOS in postavko **CPU Host/PCI Clock** nastavite na **133/33 MHz**. Tako, pa imate spet polnokrvni Athlon XP 1700+.

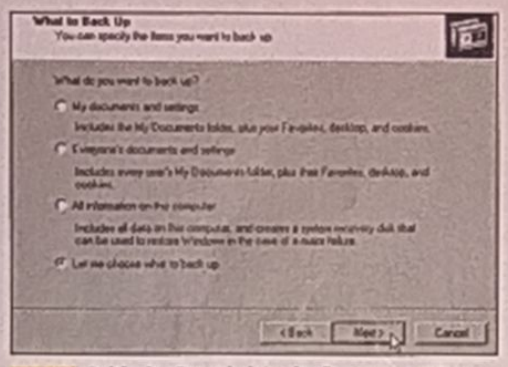
Pri Athlonih bodite še posebej pozorni na takt procesorskega vodila, ki je lahko 100 ali 133 MHz.



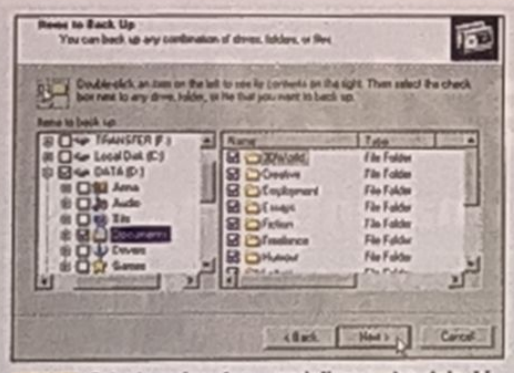
Nasveti za Windows

>>NAREDITE VARNOSTNE KOPIJE

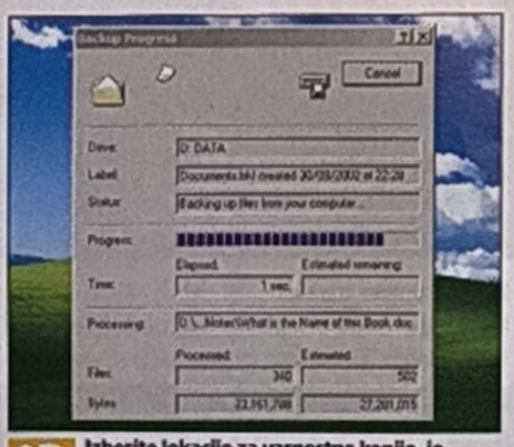
Windows XP imajo že vgrajeno priročno orodje za izdelavo varnostnih kopij.



01 **Pritisnite Start in izberite Programs→Accessories→System Tools→Backup. Dvakrat kliknite na Next, aktivirajte možnost Let me choose what to back up in ponovno kliknite Next.**



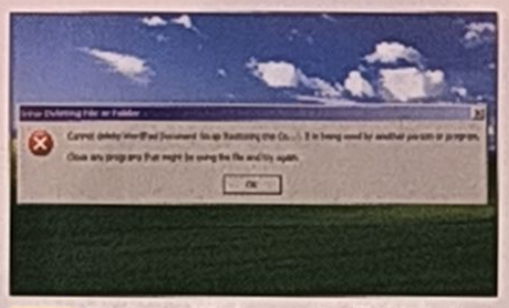
02 **Odprlo se bo okno, razdeljeno v dva dela, ki deluje na enak način kot Windows Explorer. Vstavite kljukice pred vse mape, ki jih želite kopirati. Preverite, da velikost datotek, ki jih želite kopirati, ne presega kapacitete medija, ki ga boste uporabili za kopiranje. Po končani izbiri kliknite Next.**



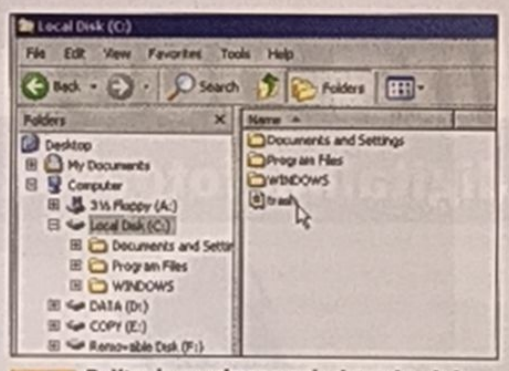
03 **Izberite lokacijo za varnostno kopijo, jo poimenujte in kliknite Next. Kliknite Finish v naslednjem pogovornem oknu, da pričnete kopirati datoteke, počakajte, da se vse datoteke prenesejo in kliknite Close.**

>>IZBRIŠITE NEIZBRISLJIVO

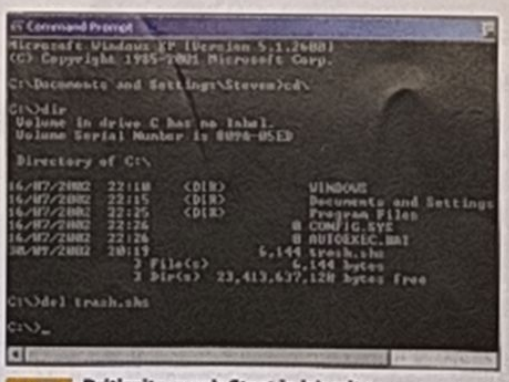
Včasih se zgodi, da Windows nočejo izbrisati datoteke. Tukaj vam bomo pokazali, kako jih prisiliti v poslušnost...



01 **Včasih vam Windows ne dovolijo izbrisati programa, tudi če ste sledili navodilom iz sporočila o napaki. Včasih ne pomaga niti ponovni zagon, tako da kaj hitro dobite občutek, da se določene datoteke nikoli ne boste mogli znebiti. Tukaj lahko vidite, da smo zaprli vse zagnane programe, pa še vedno ne moremo zbrisati dokumenta z namizja.**



02 **Rešitev je v preimenovanju datoteke, da jo boste lahko prepoznali v DOS-u. Z desnim gumbom miške kliknite na datoteko, izberite Rename ter vnesite novo, krajše ime. Pritisnite kombinacijo tipk [Ctrl]+[X], zaženite Windows Explorer, odprite C: in pritisnite kombinacijo tipk [Ctrl]+[V].**

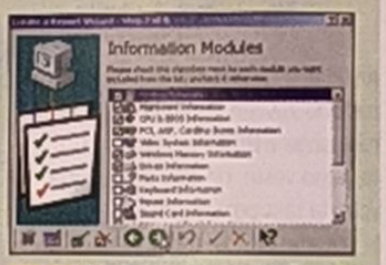


03 **Pritisnite gumb Start in izberite Programs→Accessories→Command Prompt, vtipkajte cd\ in pritisnite [Enter], nato vtipkajte dir in pritisnite [Enter], za konec pa še del [ime datoteke, ki jo želite izbrisati] in pritisnite [Enter]. Zaprite ukazno okno in v Windows Explorerju preverite, če je datoteka resnično izginila.**

KAKO HITRO?

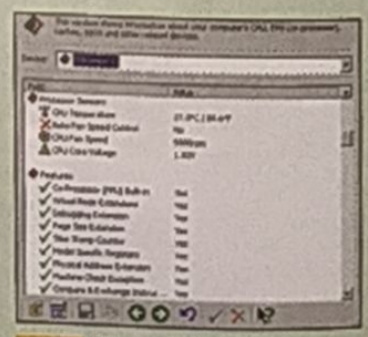
MERITE HITROST S SANDRO

S PCFormat diska namestite *SiSoft Sandro*, da diagnosticirate vaš sistem.



01 Uporabite čarovnika **Create a Report Wizard** za pregled nad celotnim sistemom – tako boste lahko izbrali module, ki jih želite pognati in obliko poročila.

02 Če menite, da določene komponente ne delujejo pravilno zaradi pregrevanja, se prepričajte z uporabo čarovnika **Burn in Wizard**. Določite lahko, katere zmogljivostne teste želite zagnati. Če nimate težav, ki bi bile povezane s pregrevanjem komponent, se bo animacija zaustavila.



03 Modul **CPU & BIOS Information** vam pove, kakšna je zunanja frekvenca procesorja in množitelje le-te ter trenutno temperaturo procesorja (kar je zelo dobrodošlo, če imate navit procesor). A ne pozabite, da se senzor za merjenje temperature procesorja le-tega ne dotika in zato rezultat ni 100 % točen.

>> Odgovori

Pisma / Elektronska pošta

pisma@pcformatslo.net

Dol s horoskopom!

Dragi PCF, zdi se mi da že nekoliko pretiravate z objavljanjem horoskopa. Zadeva je sicer na trenutke smešna, ampak najbrž bi zadostovalo, če bi ga objavili nekajkrat, saj ste povedali vse, kar ste imeli. Glede na zdrav smisel za humor, ki ga izkazujete skozi preostali del revije, sem prepričan, da ste zmožni sestaviti nekaj bolj užitnega in ne stran, ki je zadnjih nekaj mesecev sploh ne berem.

Andrej Kostanjevec, Novo mesto

Heh, a smo jasnovidci ali ne – v tokratni številki že lahko uživate v predelani rubriki, trenutno pa potekajo še vročična pogajanja z gospodoma Vidergarjem in Bačunom (zvijanje rok press), ki naj bi v kratkem pričela s pisanjem Provincialne kronike.

Pametni zasloni

PISMO MESECA

Boštjan, pišem ti v zvezi s tvojo Sporno točko v PCF 10, ki se tiče morebitne (ne)uspešnosti pametnih zaslonov, ki jih Microsoft namerava poslati nad tržišče v naslednjem letu. Čeravno se s tvojimi mnenji večinoma strinjam, se mi zdi da tokrat prihodnosti nisi napovedal pravilno. Osebno se mi zdi zadeva privlačna in marsikdo bo odštel sto ali več tisočakov za to, da bo lahko med polež avanjem na kavču deskal po spletu ali pa prebral knjigo v elektronski obliki, ki si jo bo preko mreže naložil na svoj pameten zaslon v PDF obliki. Seveda pa sem prepričan, da se bodo zadeve razširile v trenutku, ko jim nekoliko znižajo cene, kar bi se znalo zgoditi kar hitro.

Mirko, elektronska pošta

Tudi v kolumni sem priznal, da gre za tehnološki trend prihodnosti, obenem pa sem navedel, da je trenutno najbolj moteč faktor cena. Poglejte: za 1.200 USD dobite računalnik, ki je sposoben poganjati 3D igre, medtem ko za Microsoftovo kreacijo tega ne moremo trditi, kajne? No, tudi iz našega članka o digitalnem domu prihodnosti je razvidno, da bo PC še vedno najpomembnejši del domačega sistema, medtem ko lahko vse ostalo vržemo v kategorijo dodatkov. Sicer pa, le kdo se lahko upira Microsoftu...

Darkmana na dvoboj!

Kaj je s tem vašim Vidergarjem? Ali tip resnično tako obvlada Quake III, da se mora s tem hvaliti v prav vsaki številki? Da bi preveril, iz kakšnega testa je, ga javno pozivam na dvoboj – naj sam izbere mesto in čas dvoboja!

D3str0y3r, elektronska pošta

Darkman je nedvomno eden najboljših igralcev Quaka v Sloveniji, kar dokazuje tudi to, da je aktiven član italijanskega klana Tulls, prvakov večih Q3 LAN-ov. Tvoj izziv pa ivo z veseljem sprejema, o kraju in času dogajanja pa te bo še pravočasno obvestil.

Predvajalniki MP3

Pozdravljeni, v zadnji številki ste v novicah omenili nekaj predvajalnikov MP3– še posebej se mi zdijo zanimivi tisti brez gibljivih delov in v katere glasbo preprosto naložite (brez CD-jev). Sicer se pri nas še ne prodajajo v trgovinah, a se mi vseeno zdi, da bi lahko izpeljali kakšen večji test omenjenih enot in jih med seboj primerjali na enem mestu. Vsak posamezen opis doslej je namreč bil pozitiven in bilo bi zanimivo videti, kako se bodo odrezali, ko jih postavite drug ob drugega.

Matjaž, elektronska pošta

Gospodu Vidergarju smo že naročili, naj aktivira svoje zveze v tujini in nam priskrbi deset teh čudežnih naprav, čeprav se naj bi zares kmalu pojavile tudi pri nas. Morda bomo o predvajalnikih MP3 obširneje pisali že v marčevski številki.

NAJBOLJŠE IZ FORUMA

Izsečki briljantnih domislic iz www.pcformatslo.net.

Pisec: ahac
Tema: reklame – sux?

Fora reklam je, da si jih zapomniš. Torej morajo biti:
1) boljše od ostalih
2) slabše od ostalih

in druge je veliko lažje naredit...

Pisec: Salahu d-din
Tema: Slika meseca

Pa leteči Barbari:
Ich spreche kein franzosisch, so konntest du mir dein tekst ubertragen?
Merci

Pisec: Xeno
Tema: Zanima me če sm si dober computer kupo

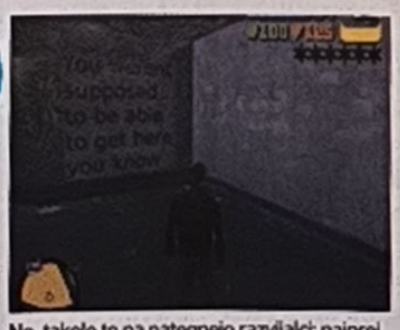
Računalnik je dober, če si zadovoljen z njegovim delovanjem, oz. če ustreza tvojim potrebam glede na to, za kaj ga boš uporabljal (za tipkanje tekstov, recimo, ti bo popolnoma zadostoval 386 s 16 MB RAM-a, pa Win3.1 in Word 2.0).

Če z računalnikom ne znaš delati, si boš pa tudi z najhitrejšim samo živce žrl (sebi in drugim).

>> MOJA SLIKA

Pridno klikajte na svoj PC fotoaparat, saj bo vaš trud nagrajen.

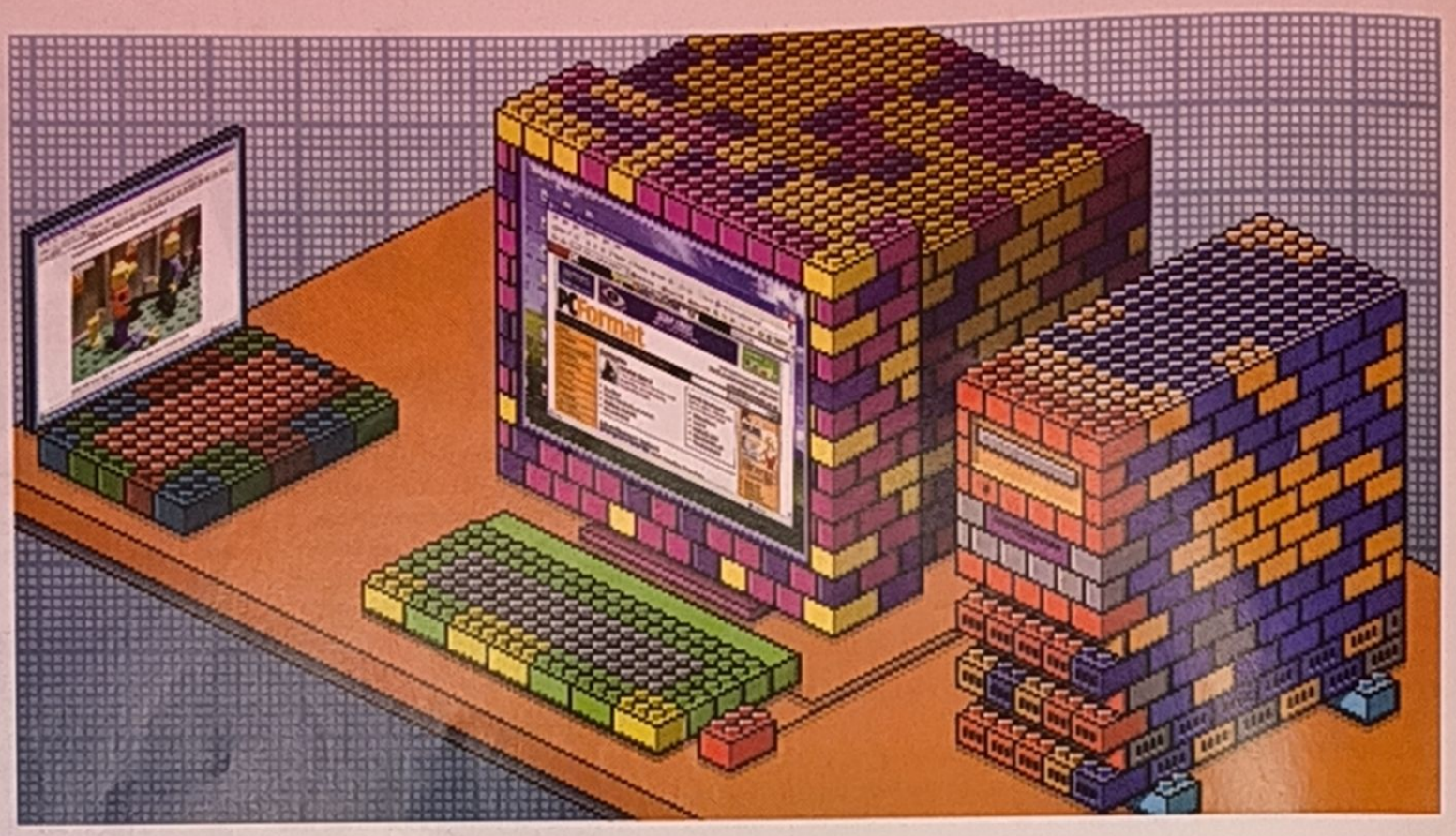
Čeprav nogomet zavoljo zimskih razmer v tem trenutku ni najpopularnejši šport, nas veseli, da lahko Slovenija vsaj v digitalnem svetu premaga Brazilijo. Hmm, morda pa že čez štiri leta...



No, takole te pa nategnejo razvijalci: najprej moraš pobrati 100 zabojčkov za kar je seveda potrebno pretakniti vsak kotiček, potem pa te še tako zafrkavajo. Banzai!

Sporočilo AMZS: drage voznice, če ne obvladate stopalk za plin in zavore in če menite da je lišpanje med vožnjo koristno za vaše zdravje, se nam prosim javite, da vam takoj odvzamemo vozniško dovoljenje.

Tudi ta mesec bomo najboljše pismo in najboljšo sliko meseca nagradili s po 24 pločevinkami energijske pijače Shark. Avtorje izbranih prispevkov ta mesec pozivamo, da nam sporočijo svoj naslov, na katerega naj dostavimo zaboj energije, ostale pa vabimo v ustvarjanje umotvorov, ki vam bodo prinesli nagrado v naslednjih mesecih.



↘MAR NE BI BILO LEPO ČE BI IZDELOVALI...

LEGO RAČUNALNIKE

Pozabite na "priključi in igraj" – želimo združljivost "kocka in klik".

Zakaj ne bi vzeli računalniških komponent in jih predelali za združljivost s kockami Lego? Vse je modularno in vse je mogoče stakniti z vsem ostalim. Podatki in elektrika se prevajajo skozi kocke, zato jih lahko sestavite v katero koli obliko. Vsaka kocka je prevodna in ozemljena, tako da lahko računalnik sestavite celo na sintetični preprogi med nevihto.

Nadgradnje

01 Začetna cena Lego računalnika je skoraj dvakrat višja od tiste za navadni PC, vendar ne rabite kupiti celotnega računalnika naenkrat. Za razliko od običajnih PC-jev, so komponente Lego PC-ja vzvratno združljive. Če izumijo novo pomnilniško tehnologijo, na svoj sistem preprosto pritrdite novo kocko in zadovoljno bo predla v navezi z drugimi čipi. Celo LCD zaslon je izdelan iz miniaturnih zaslonskih kock velikosti 2 cm^2 in z dodajanjem elementov boste tudi povečali zaslon. Zaslon se samodejno konfigurira, da zapolni površino.

Sestavljivi dlančniki

02 Potrebujete kaj bolj prenosnega od namiznega PC-ja? Iz enakih delov sestavite prenosnik in izpustite dele, ki jih ne potrebujete. Litij-ionske baterijske kocke so prav tako modularne, tako da lahko na račun teže podaljšate dobo delovanja računalnika. Ko se vrnete, prenosnik nataknete na preostale dele in že imate bazno postajo. Baterijsko kocko spojite z eno od RAM kock in že lahko obe odstranite iz PC-ja, ne da bi izgubili podatke. Pomnilniško kocko lahko priključite na drug Lego PC ali pa dodate zaslonske kocke, procesorsko kocko in digitalizacijsko kocko in že imate dlančnik.

Predelave ohišij

03 Torbe kot take ne potrebujete, vendar lahko sestavite kakšno katere koli oblike. Za strukturalna dela uporabite običajne Lego kocke, dodajte LED kocke, fluoroscentne in prosojne kocke in izdelali boste umetnino. Z dodatnimi kockami in nekaj truda pa lahko celo izdelate mizo z integriranim Lego računalnikom. Ko PC kocke združite z običajnimi Lego kockami, računalnik postane odporen na vremenske razmere in takšnega lahko poleti namestite na vrt kot provizorično prho.

Bitna Lego hiša

04 Povezane kocke uporabljajo hitri serijski komunikacijski protokol za prenos podatkov po Lego PC-ju. Podatki potujejo preko vmesnika USB 4.0 in vsak paketek je naslovljen na določeno napravo. Vse kocke so med seboj povezane, vendar tiste, katerim podatki niso namenjeni, le-te ignorirajo. Vsak zobec ima soosni priključek s +5 V tokom skozi jedro, podatkovni signali pa potujejo preko ovoja. Ostali del kocke je prevoden in ima vlogo ozemljitve. To pomeni, da podatki in tok vedno potujejo skozi kocke, ne glede na to, kako so povezane.

MSI

MICRO-STAR INTERNATIONAL

Link to the Future

www.msi-slovenia.com

E-misija d.o.o.
Ljubljanska cesta 21d
1241 Kamnik
Tel.: 01 830 35 30
Fax: 01 831 10 02

KRANJ
Ul. Jake Platiše 17
tel.: 04 235 20 20

LJUBLJANA
Šmartinska 55
Zeleni trikotnik
tel..: 01 544 30 55 , 57

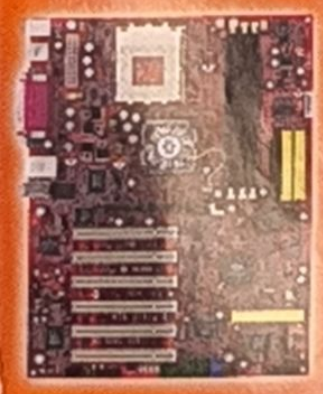
MARIBOR
Ul. Talcev 24
tel.: 02 229 61 80

NOVO MESTO
Zwittrova ul.1
tel.: 07 337 25 70

MS-6454 850E Max
Podpora Intel Pentium 4
478 podnožje
RDRAM do 2GB
Ultra ATA 100, Ac97audio
400/533 MHZ FSB
USB 2.0

MS-6704 845PE Max2
Podpora Intel Pentium 4
478 podnožje
DDRAM 266/333 do 2GB
Ultra ATA 100, Ac97 audio
400/533 MHZ FSB
USB 2.0
Opcije: RAID ATA133
Gigabit LAN, IEEE 1394

MS-6585 648 Max
Podpora Intel Pentium 4
478 podnožje
DDRAM 266/333/400 do 3GB
Ultra ATA 133, Ac97 audio
AGP 4X/8X
400/533 MHZ FSB
USB 2.0
Opcije: Bluetooth



MS-6590 KT4 Ultra
Podpora AMD Athlon XP/Duron
462 podnožje
DDRAM 266/333/400
Ultra ATA 133, Digital 5,1
AGP 4X/8X
266 MHZ FSB
USB 2.0
Opcije: Bluetooth,RAID,
Gigabit LAN, IEEE 1394

Uspešno Novo leto 2003

HYUNDAI

ImageQuest QV770
Velikost 17"(43.18cm)
Točka 0.23mm
H. Frekvenca 30-70kHz
V. Frekvenca 50-150kHz
Resolucija 1024 x 768/85Hz

ImageQuest Q770 Flat
Velikost 17"(43.18cm)
Točka 0.20mm
H. Frekvenca 30-70kHz
V. Frekvenca 50-150kHz
Resolucija 1024 x 768/85Hz

ImageQuest Q910 Flat
Velikost 19"(43.18cm)
Točka 0.20mm
H. Frekvenca 30-110kHz
V. Frekvenca 50-150kHz
Resolucija 1600 x 1200/85Hz

LCD Q15
Velikost 15"(38.1cm)
Točka 0.297mm
H-frekvenca 31-69kHz
V-frekvenca 44-87kHz
T-frekvenca 94.5MHz
Prip. resolucija 1024 x 768/60Hz
izhod/signal RGB analogni

LCD L70B
Velikost 17"(43.18cm)
Točka 0.264mm
H-frekvenca 31-80kHz
V-frekvenca 56-75kHz
T-frekvenca 135 MHz
Prip. resolucija 1280 x 1024/60Hz
izhod/signal RGB analogni,

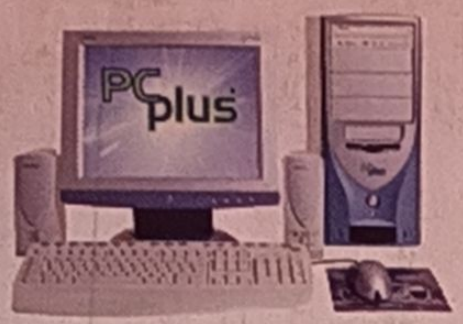
LCD Q17
Velikost 17"(43.18cm)
Točka 0.264mm
H-frekvenca 31-80kHz
V-frekvenca 56-75kHz
T-frekvenca 135 MHz
Prip. resolucija 1280 x 1024/60Hz
izhod/signal RGB analogni,DVI-D
Dodatno USB HUB
Zvočniki

e-misija
MEGAhit GROUP

www.e-misija.si

ImageQuest

www.hyundaiQ.com



PCplus

Računalniki in prenosniki

V primeru upravičene garancijske reklamacije Vam računalnik brezplačno prevzamemo in dostavimo.

PCplus PRIVILEGE servis

www.pcplus.si

OSEBNI RAČUNALNIKI

	i-f@mily	i-net	e-office	g@mer	e-m@chine	m@gic	Dream m@chine
Procesor:	Intel® Celeron® 1700 MHz	AMD Duron 1300 MHz	Intel® Celeron® 1700 MHz	AMD Athlon XP1800+	Intel® Pentium® 4 1.8 GHz	AMD Athlon XP 2000+	Intel® Pentium® 4 2,0 GHz
Osnovna plošča:	Asus P4SDR-VM	Asus A7N266-VM	Asus P4SGL-VM	Asus A7V266-C	Asus P4S533-VM	Asus A7V266-C	Asus P4S8X
Pomnilnik:	128 MB SDRAM (PC133)	128 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	128 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)	256 MB DDR (PC2100)
Trdi disk:	30 GB (ATA-133) 5.400 obr.	30 GB (ATA-133) 5.400 obr.	40 GB (ATA-133) 5.400 obr.	40 GB (ATA-133) 7.200 obr.	40 GB (ATA-133) 7.200 obr.	80 GB (ATA-133) 7.200 obr.	80 GB (ATA-133) 7.200 obr.
CD/RW pogon:	CD-ROM 54x	CD-ROM 54x	CD-RW 48x/12x/48x	---	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x	CD-RW 48x/12x/48x
DVD pogon	---	---	---	DVD 16x/40x	---	DVD 16x/40x	DVD 16x/40x
Grafika:	integrirana grafika	integr. Savage 4 do 32 MB	integrirana	Radeon 9000 64MB DDR TV-out	integrirana	Asus GeForce4 64 MB TV-out	Radeon 9000 64 MB DDR TV-out
Zvok:	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integriran AC97 audio	integrirana 6 kanalna	integrirana 4 kanalna
Tipkovnica:	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica	PCPlus tipkovnica Multimedia	PcPlus tipkovnica	PcPlus tipkovnica,	PcPlus tipkovnica
Miška:	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3 tipke, s koleščkom	miška 3D, s koleščkom	miška 3D, s koleščkom	miška 3D, optična s koleščkom	miška 3D, optična s koleščkom	miška 3D optična, s koleščkom
Zvočniki:	zvočnik 300W	zvočnik 300W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	zvočniki 180W	---	---
Modem:	---	56K, interni	---	---	---	---	---
	98.900,-	**101.900,-**	**129.900,-**	**159.900,-**	**171.900,-**	**209.900,-**	**249.900,-**

POSEBNA PRILOŽNOST za vse kupce PCplus računalnikov, možnost nakupa celotne zbirke 12 CD-jev multimedijskega programa za učenje angleščine **ENGLISH** + po posebno ugodni ceni: **NAMESTO 99.900,00 SAMO 69.900,00 SIT**

Ob nakupu kateregakoli računalnika PCplus vam podarimo: pisarniški paket Sun StarOffice, dostop do internetaS6.net 120 ur brezplačno, šahovski program FRITZ 6 poizkusni, CD z multimedijskim programom za učenje angleščine English +, računalniške revije s CD-ji, knjigo na CD-ju (Osebni računalnik, Windows ME, Internet, Sun StarOffice), telefonski imenik Slovenije (ob nakupu operacijskega sistema MS Windows) in podlogo za miško. PCplus.

Bellagio
Intel® Celeron® 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 20 GB
14,1" 1024x768 TFT zaslon
DVD pogon
VGA do 64MB
zvočna kartica 16bit
modem, 2x USB, fax modem,
mrežna kartica 10/100
284.900,-

Titanium P17
Intel® Pentium®4 1,7 GHz
pomnilnik 128 MB DDR
trdi disk 30 GB
14,1" 1024x768 TFT ekran
CDRW/DVD pogon
VGA do 64MB,
zvočna kartica. 16bit, TV out
2x USB, IrDA, fax modem,
mrežna kar. 10/100, Fire Wire
384.900,-

iiyama

BX3814UT
94.900,-

AS4314UT
149.900,-

NEC
www.nec-mitsubishi.com
Quality is visible.

SUPER CENA!

MultiSync® LCD 1850E
199.900,-

LITEON

LitePanel 150
84.900,- AKCIJA

LitePanel 170
134.900,- AKCIJA

Hansol

520 Silver
89.900,-

730E
35.900,-

720ED
41.900,-

iomega

Shranite več...
... hitreje kot kdajkoli

Zip 750MB USB 2.0	54.900,-
Zip 250MB USB	34.400,-
Zip 100MB USB	22.900,-

Prenosni trdi disk USB 2.0

20GB	80GB
54.900,-	69.900,-

CD-RW 48x24x48x
USB 2.0 Drive
45.900,-

Cene so informativne, slike so simbolične, za morebitne napake ne odgovarjamo in si pridržujemo pravico do spremembe cen in konfiguracij. Vse cene so v SIT in že vsebujejo DDV. Pridružujemo se pravico do spremembe cen in konfiguracij. Acord-92 d.o.o. Slegne 13, Ljubljana.

Intel, Celeron, Intel Inside in Pentium so registrirane blagovne znamke podjetja IntelCorp. AMD, AMD Duron, AMD Athlon in AMD Athlon Xp so blagovne znamke podjetja Advanced Micro Devices. Vse pravice pridržane.

Prodajna mesta:

BIG BANG

Ljubljana:	01/587 35 73
Lj. Rudnik:	01/420 25 60
Maribor:	02/320 39 36
Koper:	05/630 65 00
Kranj:	04/202 66 80
Jesenice:	04/583 28 84
Celje:	03/425 25 57

BOF Building Of Fun

Ljubljana: 01/548 44 60

power plus

Celje:	03/428 28 38
Ljubljana:	01/511 27 27
Maribor:	02/252 60 06

e-trgovina: www.powerplus.si

Harvey Norman 01/585 50 00
Ljubljana

Coming MediaSvet

Ljubljana:	01/560 41 59
Lj-City Park:	01/520 49 32
Maribor:	02/330 42 03
Kranj:	04/201 49 90
Nova Gorica:	05/330 45 00

Coming

trgovine in franšizne prodajalne

MENTIS RAČUNALNIKI

Dravograd:	02/872 16 16
Maribor:	02/228 17 20
Sl. Bistrica:	02/843 08 30
Velenje:	03/897 68 50

janus trade

Lesce: 04/532 01 55
Celje: 03/42 55 080

CELJE:	
MPrint d.o.o.	03/490 40 10
LJUBLJANA:	
Tech-Trade	01/433 53 50
PIVKA:	
Meler	05/757 11 50
SLOVENSKE KONJICE:	
Commline	03/759 20 60
VRHNIKA:	
Avto-izziv	01/750 21 11
ŠEMPAS:	
Hisoft plus	05/30 70 111